Wizardry®

# WIZARDRY · V

## HEART OF THE MAELSTROM

By D.W. Bradley
and Andrew Greenberg

## PLAYER'S GUIDE

SIR-TECH

## 始める前に

パッケージに同梱されている登録カードに必要事項を記入した上で弊社まで御返送ください.

・登録カードを御返送くださった方のマスターディスクが万一破損した場合には,
アフターケア・サービス（有償）をさせて頂きます.

・Wizardry 関連商品のご案内をさせて頂きます.

### ■御注意

コンピュータの電源を切る、もしくはリセットボタンを押す事は、必ず〝L)eave Game〟いうゲーム終了のオプションを選択してから行ってください。
もし、この正式なゲームの終了以前に電源を切ったり、リセットボタンを押してしまうと、あなたのデュプリケイトディスクやマスターディスクが壊れてしまう事がありますので、十分注意してください。
また、ゲーム中にディスクを差し替えるように指示が出ることがあります。ディスクの差し替えは必ず指示のある時だけにしてください。指示されていないときに、ディスクの差し替えをするとあなたのキャラクタが消滅する可能性があります。

# CREDITS

**COMPUTER PROGRAMMING**
*D. W. Bradley*

**SCENARIO DESIGN**
*D. W. Bradley  Andrew Greenberg*

**ADDITIONAL TECHNICAL PROGRAMMING**
*John Hood*

**COMPUTER ILLUSTRATIONS**
*Ted Boonthanakit  Brian Makepeace*

**DOCUMENTATION**
*Brenda Garno*

**OPENING TAVERN CHRONICLE**
*Andrew and Sheila Greenberg*

**MANUAL ILLUSTRATIONS**
*William Briggs  Will McLean*

**CHARACTER MANUAL ILLUSTRATIONS**
*Ted Boonthanakit*

**JAPANESE VERSION**

**PROGRAM MADE BY**
*Shigeya Suzuki  Shinya Yamada*
*Kazuyoshi Horiguchi*

**MONSTER ILLUSTRATIONS BY**
*Jun Suemi*

**DIGITAL PICTURES MADE BY**
*Naoto Ohshima  Shunichi Fukazawa*

**MESSAGES AND MANUAL WRITTEN BY**
*Yutaka Tama*

**PACKAGE AND MANUAL DESIGNED BY**
*Mayumi Koriyama*

**DIRECTED AND EDITED BY**
*Nobuyuki Suzuki*

**SPECIAL THANKS TO**
*Norio Taniguchi  Misako Kominato (Toppan)*
*Katsuya Ito  Eiichi Saida*

## *ACKNOWLEDGMENTS*

*Without the help of the the individuals listed here, this scenario may never have been what it is today. The time, effort and dedication given to Heart of the Maelstrom is priceless, and sincerely appreciated. Thank you for all you have done.*

***ROB AND NORM SIROTEK***

*for their determination to see this through*

***BRENDA GARNO***

*for all those bleary-eyed, sleepless nights*

***JOHN HOOD***

*for your invaluable assistance*

***RICK HALL, DEREK HARDISON, PETER SCHELHORN AND RICK MOSER***

*they made me do it*

***JANE BLACKSTONE AND KAREN GOODMAN***

*for their friendship*

***THE GANG AT THE EVOTECK THEATER IN ATLANTA***

*for all their wild ideas and lots of yuks*

***WASHINGTON APPLE PI GAME SIG***

*for their devotion to adventure gaming*

***TIDEWATER APPLE WORMS AND STAN BARANOWSKI***

*for insisting that games are better than spread-sheets*

***BARBARA LANZA, WALTER FREITAG AND THE SOCIETY FOR INTERACTIVE LITERATURE***

*for inventing the "Sorn"*

***THE WIZARDRY V PLAYTESTERS***

| | | |
|---|---|---|
| *Jay Banks* | *Jay Bernhardt* | *Lewis Bernhardt* |
| *Frand Evangelista* | *Mark Evangelista* | *Rick Dutton* |
| *David Frankel* | *Brenda Garno* | *David Granite* |
| *Bill Griffiths* | *Ray Hakim* | *Charles Don Hall* |
| *Rick Hall* | *Lisa Harradine* | *Reid Hutchinson* |
| *Jeff Londynsky* | *Mike O'Marah* | *Helen Murphy* |
| *Paul Murphy* | *Bob Reams* | *Linda Sirotek* |
| *Peter Spear* | *Thomas Wiener* | *Jeffrey Yette* |

***JAPANESE VERSION***

***THE WIZARDRY V PLAYTESTERS***

*Hiroshi Mita Kunio Yukinaga Shouichi Hachiya*
*Akio Takemura Toshiyuki Ishiyama ALEX Nanba*
*and many other WIZARDRY freaks*


# *Heart of the Maelstrom*

*…絶え間なく変化し続ける、暗く、見知らぬ次元に、*
*あえて挑戦するすべての冒険者達に捧ぐ…*

# Welcome Back!

**…以前にWizardryをプレイされたことのある方のためのスペシャルノート…**

あなたが今までにプレイしたWizardryから多くことが変わりました。Heart of the Maelstromには、盛りだくさんの新しい機能があります。今までのWizardryをしていただいた方々の為に、各々の機能をかいつまんで以下に説明しておきます。もちろん、より多くの情報を欲するのなら、マニュアルの該当するページを参照することができます。そのページは機能の名前の直後にあるカッコ内に示されます。

**居酒屋の物語**—これはHeart of the Maelstromのストーリーです。これはマニュアルの冒頭にあります。

**M)デュプリケイトディスクを作る(3)**：あなたのお使いになる機種によっては、Wizardryのマスターディスクが複数枚入っている場合があります。マスターディスクが複数枚入っている場合には、それぞれのマスターディスクにつき、一枚ずつデュプリケイトディスクを作成する必要があります。(あなたの購入したパッケージにマスターディスクが、4枚入っていた場合、4枚のデュプリケイトディスクを作成する必要があるということです。)
ゲームを開始する前に、必ず作成しておいてください。

**キャラクタを調べる(21)**：ギルガメッシュの酒場やキャンプ時にキャラクタを調べると、今までにはなかった幾つかの表示がされています。

Swim(22)：あなたのキャラクタが、ダンジョンの奥にある水たまりの中へ、どれだけ深く潜ることができるかを表します。

Mark(22)：あなたのキャラクタが、どれだけモンスターを葬り去ったかを示します。

RIP(22)：あなたのキャラクタが、何回死んでしまったかを示します。

**U)tilities(ユーティリティー)(38)**：ユーティリティーは、E)dge of Town(城の出口)に設けられています。

M)ove Characters(**キャラクタを移動させる**)(39)：このオプションを使用する事によって、あなたが今までのWizardryのシナリオで使用していたキャラクタを、Heart of the Maelstromでも使うことができます。しかし、今までのWizardryのシナリオから移動させるといくつかの変化がおこります。彼らのアイテムや金はすべてなくなり、キャラクタのレベルはレベル1になります。キャラクタの知っている呪文はすべて失われ、ヒットポイントはレベル1の標準値になります。エリートキャラクタ(君主、忍者、侍、司教)も職業を変えることなく移動することができます。

R)estart An Out Party(**冒険の再開**)(42)：あなたのパーティがダンジョンの中にいる場合に、このオプションを使用できます。ダンジョンの中で待っているキャラクタのリストが表示されますので再開したいキャラクタを選んでください。このキャラクタがパーティのリーダーとなります。次にリーダーと同じ位置にいるキャラクタのリストが表示されます。パーティの他のメンバーを選び↵キーを押せばそのパーティで再出発できます。

**I)nspect(捜索)(46)**：ダンジョンの中で、I)nspectのIキーを押すとパーティに捜索させる事ができます。捜索には、以下の3つの具体的なタイプにわかれますので、捜したいものを選択してください。

H)idden Items(**隠されたアイテム**)(47)：ダンジョンの奥深くでは、たくさんの隠されたアイテムが、あなたのパーティに見つけられるのを待ち受けています。キャラクタが立っている地面の下には、重要なヒントが隠されているかも知れないのです！隠されたアイテムをさがすためにH)idden Itemsを選択して下さい。すると、あなたのパーティの立っている場所(その区画のみ)を検索することができます。

S)ecret Door(**隠し扉**)(48)：隠し扉を見つけるには、壁の方を向いて調べてみなくてはなりません。Sキーを押してS)ecret Doorを選ぶことによってキャラクタたちが隠し扉を捜すことができます。
このオプションは、S)earchを選択すれば、何回でも使用できますが、あなたのパーティにCalificを唱えることのできるキャラクタがいれば、呪文を唱えることもできます。Calificを唱えるときは、Cキーを押してから呪文を唱えるキャラクタの番号を選んでください。隠し扉がないことを確かめたければ、Calificを使って確認するのがよいでしょう。
**注意**：MilwaやLomilwaなどの呪文では、隠し扉を見つけることはできません。隠し扉は、見つけない限り目に見えず、さらに、目に見えない限り通り抜けることができません。

D)ead Body(**死体**)(48)：Dキーを押すと、ダンジョンの中で死んでしまったキャラクタを捜索します。

**P)icking Lock(カギを開ける)(49)**：ダンジョンの中には、カギのかかった扉があります。カギを開けない限り中へ入ることはできません。カギを開けるにはまず、カギのかかった扉の前に立ちPキーを押して下さい。カギを開けるには2通りの方法があります。1つは、盗賊や忍者などのキャラクタに開けさせる方法、もう1つは魔術師の呪文Destoを唱える方法です。キャラクタに開けさせるには、Pキーを押してP)ickを選択し、それからカギを開けさせるキャラクタの番号を入力してください。カギが開かなかった時は、続けてやらずに一度その場を離れてからもう一度試してください。なお、カギを開けるにも技術が必要ですので、キャラクタのレベルが低いと開かない場合もあります。呪文でカギを開ける場合は、Dキーを押してD)estoを選択し、呪文を唱えるキャラクタの番号を入力してください。D)estoの場合は、扉が開くまで連続して何度でも試してみると良いでしょう。
ダンジョンの中には、魔法によってカギをかけられていたり、あるアイテムを使わないと開かない扉もあります。この扉に関しては、このオプションを使用しても効果がありません。

**U)sing an Item(アイテムを使う)(50)**：ダンジョンの中でUキーを押せばいつでもキャラクタのもつアイテムを使うことができます。Wizardryのプログラムは、どのキャラクタのアイテムを使うか尋ねてきますので、キャラクタの番号を入力してください。すると、使用できるアイテムのリストを表示しますのでアイテムの番号を入力すればそのアイテムを使用できます。

**Q)uick Save(クイック・セーブ)とQ)uit(ゲームの終了)(50)**：ダンジョンの中で、Qキーを押すと、パーティをセーブするか冒険を終了することができます。"冒険を終了しますか?"と尋ねてきますので、セーブをしたいときはNキーを押して下さい。キャラクタの現在の位置や状況など全てのデータをセーブしてそのまま冒険を続けることができます。冒険を終了したいときは、Yキーを押してください。パーティのデータをセーブした後、キャラクタをダンジョンへ残したままあなたは城へ戻ります。

**水たまりについて(51)**：ダンジョンには数々の危険が待ち受けていますが、そこにはたくさんの魔法の水たまりも点在しています。キャラクタには泳ぎ方も教えておきましょう。魔法の水たまりに出くわした時は、まずそこに入るキャラクタを選ばなければなりません。それから、その水たまりがどれ位の深さのレベルがあるのかを告げられます。キャラクタがどのレベルまで泳ぐかを決めてください。そのキャラクタは、その深さまで潜って行きます。

しかし、初めて水たまりに潜るキャラクタは、オリンピックの水泳選手ではないことをお忘れなく。何度も潜ることによって、キャラクタの泳ぐ能力も上達して行きます。泳ぐレベルが上がれば、水たまりの底へも行けるようになるでしょう。

**警告(51)**：ダンジョンの中で冒険している間、時々奇妙な声が聞こえる（ディスプレイ上に表示される）ことがあるかもしれません。これは誰かが後をつけてきていることを示します。後ろだけでなく、誰かが前にいる場合もありますから御用心！

**武器の射程距離について(55)**：あなたのキャラクタの持つ武器によって、後に隠れているモンスターを攻撃したりまた、パーティの後方からも攻撃に参加することができます。武器のタイプは4つに分かれますので、キャラクタにあわせて武器を選択してください。

**近接兵器(C)** これを身に付けている場合、パーティの先頭から3番目までにいるキャラクタは、1-2のグループのモンスターを攻撃することができます。

**短距離兵器(S)** これを身に付けている場合、パーティの先頭から3番目までにいるキャラクタは、1-3のグループのモンスターを、4番目から6番目までにいるキャラクタは、1-2のグループのモンスターを攻撃することができます。

**中距離兵器(M)** これを身に付けている場合、パーティの先頭から3番目までにいるキャラクタは、すべてモンスターを、4番目から6番目までにいるキャラクタは、1-3のグループのモンスターを攻撃することができます。

**長距離兵器(L)** これを身に付けている場合、パーティのキャラクタは、すべてのモンスターを攻撃することができます（難しいと思うかもしれませんが、すぐに慣れます）。

**H)ide(隠れる)(56)**：盗賊と忍者は、戦闘中、パーティのどの位置にいても、いつでも隠れるオプションを利用できます。一旦彼らが隠れることに成功すると、次の回からは不意打ち(Ambush)オプションが現れます。しかしいくら隠れてもモンスターの呪文による攻撃に関しては、避けることができません。一度隠れたキャラクタは、P)arry(受け流す)でそのまま隠れているか、あるいは……

**A)mbush(不意打ち)(57)**：一度隠れた盗賊や忍者は、モンスターに不意打ちをすることができます。この場合、攻撃が当る可能性が増し、与えるダメージは最大で通常の二倍になります。しかし、ちょっとした欠点が1つあります。不意打ち攻撃の後は、盗賊と忍者の居場所は暴露され、彼らがパーティのどの位置にいようとも、攻撃を受ける可能性が出てくるのです。盗賊と忍者が優秀であればあるほど、不意打ち攻撃の後に暴露される機会は少なくなります。

**NPC(ノン・プレイヤー・キャラクタ)との遭遇(61)**：ダンジョンの中で、あなたのパーティは、いろいろな情報やアイテムを持っているキャラクタに遭遇するでしょう。その時、パーティが利用できるオプションは以下の通りです。

**T)alk(話す)(61)**：キャラクタに会話をさせてくれるオプションです(ただし、相手が聴いてくれるならですが)。

情報や手がかりを集めるのに非常に役に立ちます。考えてみると、ゲームの中で何が起こっているのか、彼らは知っているかもしれないのです。話すオプションを選べば、誰が最初に話すのか尋ねられますので、キャラクタの番号を入力してください。

それからは、聞きたいことを入力してください。モンスターがそれを理解したなら、一言二言答えるかもしれません。あなたがヒントになるような事を聞くことができたなら、何かに書き留めておくのがよいでしょう。

**B)arter(交換)(62)**：交換はNPCと売買を行なうオプションです。Wizardryのプログラムは、はじめに誰が取引をするのか尋ねてきますので、キャラクタの番号を入力してください。あなたは、B)uy(買う)もしくは、S)ell(売る)を選択できますので、どちらかを選んでください。そして買う(もしくは売る)アイテムを選ぶことによって取引が成立します。

**G)ive(与える)(62)**：このオプションは、あなたの気前の良さをみせるためのものです。これはきわめて友好的なジェスチャーで、誰かと友好関係を結ぶためのたった1つの方法である場合も多いでしょう。あなたがこのオプションを選ぶと、〝誰が与えますか？〟と尋ねて来るので、キャラクタの番号を入力して下さい。次に〝G)oldまたはI)temを譲りますか?〟と尋ねてきますので、金を与えるのなら、Gキーを押して金額を入力してください。アイテムを与えるのなら、Iキーを押してから与えたいアイテムの番号を入力してください。

**S)teal(盗む)(62)**：出会ったNPCから彼らのアイテムや金を盗むことを試みることができます。このオプションを選択すると、〝誰が盗みますか？〟と尋ねてきますので誰に盗ませるのか(盗賊や忍者など)選択してください。もちろん、キャラクタが捕まれば、モンスターは攻撃を仕掛けてきます。

**K)atu(カトゥー)(63)**：Katuは、僧侶が相手を魅惑するために使う呪文です。このオプションを選択すると、〝誰が唱えますか？〟と尋ねてきますので呪文を唱える事のできるキャラクタを選択してください。もしその呪文がかかれば、たとえそれが好ましい相手ではなかったにせよ、相手はパーティを少なくとも中立的な眼で見るようになるでしょう。魅きつける呪文をかけて影響を与えている最中に、ある額の金やアイテムを与えれば、モンスターはパーティを友人とみなし、ふたたび遭っても友好のままでいるでしょう。

**F)ight(戦う)(63)**：このオプションを選べば、ごく普通の戦闘が行なわれます。

**キャラクタをバックアップする(64)**：〝M)デュプリケイトディスクを作る〟のオプションを使用することによって、あなたのキャラクタのバックアップを作る事ができます。まず、あなたのキャラクタの入っている、デュプリケイトディスクAに、書き込み禁止処理をし、バックアップ用のブランクディスクを1枚用意してください。次に、〝M)デュプリケイトディスクを作る〟のオプションを選択してください。マスターディスクを入れてください。と表示されますので、このときに、書き込み禁止処理をした、デュプリケイトディスクを入れて↵キーを押してください。次に〝ブランクディスクを入れて下さい〟と表示されますので、バックアップ用のブランクディスクを、入れて↵キーを押してください。これでキャラクタのバックアップを作る事ができます。

**魔法と呪文(66-83)**：今回のWizardryシナリオから、新しい呪文がいくつかに追加されましたが、すぐになれる事でしょう。御心配なく、Tiltowaitはまだありますよ!

## 居酒屋の物語

居酒屋は薄暗かったが、さびれて貧しい店の様子を包み隠すのに十分というわけではなかった。とはいえ、数少ない旅人たちは、そのことには気づかないふりをしていた。しばらくすると入口の戸が開き、年齢もさだかでない背の高い痩せた男が入ってきた。そして、部屋の中の新顔（特に今、あなたと他の数人が座っているテーブルのあたり）にちらりと目をやった。あなたには知る由もないことだが、この男は世界を救える者をさがしに毎晩この店にやってくる、ここではちょっとは知られた男だったのである。そんなこととはつゆ知らず、あなたはその男がテーブルに近付いてきたときも、何気ない一瞥を与えただけだった。

彼は主人にワインを頼み、このテーブルに座っていいかと尋ねてきた。彼がつまみを持ってきていたので、断る者は一人もいなかった。彼はテーブルの端に座り、居合わせている者の顔を注意深くひとわたり見回した。

「旅の方々、我が美しき町 Llylgamyn（リルガミン）へようこそ」彼はテーブルにいる、したり顔や、からかうような表情の者たちを無視して話し始めた。あなたは黙って彼が続けるのを待った。

「見たところ、あなた方はここははじめてのようだ」彼は続けた。「だから、この土地や、人や、我々が吸っているこの空気が、悪しき方へ向っていることなど気づきはしないだろう。もしよければ、今宵は冒険と魔法と勇気の物語を話してさしあげよう。」ワインがきたので、彼に文句を言う者はいなかった。

「数年前…」話は始まった。「ちょうど今ここに座っているあなた方のような、勇敢な冒険者の一団があった。彼らは恐ろしい龍 L'Kbreth（ル・ケブレス）から、Llylgamyn の宝珠を取り戻すために探索を始めた。その珠は、我が国の健全な繁栄を、我々の知らない方法で守っていた。それがなければ、地震や神罰や疫病が我が国を覆ってしまうのだ。幸運にも、冒険者達は勝利をおさめて珠を持ち帰った。皆は喜びに溢れた。再び、平和と繁栄がもたらされるはずだった。」

「しかし、数年経つと、恐ろしいことが再び起こった。人々は混乱し、恐怖した。Brotherhood（ブラザーフッド）と呼ばれる神秘のグループに守られているこの宝珠では、我が国を守ることはできないのか？人々は疑問の答えを求めて、賢者の最高議会にすがりついた。」

「緊急の議会が開かれた。賢者たちは閉ざされた扉の向こうで、Llylgamyn に新たに迫った危険に対する解決策を見出すために、持てる知識と魔力のすべてを使った。そして数週間の後、彼らは、青ざめ、やつれ、悪い知らせを持って現われた。」

テーブルの誰もが沈黙し、すっかり見知らぬ男の話のとりこになっていた。彼は一息置いて、話を続ける前にそれぞれの眼を見回した。「“真実はまさに混沌そのものを織りなしておる”賢者はこう告げた。“超自然の魔法の渦にしてすべての災害の原因が、Brotherhood の寺院の真下、奥深くで形成されておる。4つの自然の力のバランスが壊され、その裂目が結び付いて Maelstrom の中心部に横たわっている。それは次第に大きくなり、我々の町や国はおろか、全世界を呑み込んでしまうことだろう。我々の知る限り、間もなく世界は存在しなくなる”」

「このひどく危険な状況に際して、賢者たちが頼ることができる人物はたった一人だった。魔法の世界と自然界とのバランスを見守り、これを保つ責任を持っている大魔術師、Gatekeeper（ゲートキーパー）という人物である。この、かつては人間であり、今やそれ以上の存在である人物は、もし生あるものの声を聞く気があるのなら、必ずや助けとなるはずだった。」

「賢者たちは、自分達の要請は応えられるものと確信していた。しかし、おそるべきことに、Gatekeeper は、賢者たちが崩壊を願っている、まさにその渦の中心に囚われてしまっていたのだ！恐怖にかられて、賢者たちは彼らよりも一層神秘的霊感と魔法の知識を持っている、Brotherhood の元へ向かった。そして、Brotherhood の高位の予言者 Brother Drew（ブラザー・ドリュー）によって、悪と裏切りの話が水晶のもとにあきらかになった。」

「それは、宇宙のすべての秩序の崩壊を願っている、Sorn（ソーン）という名の裏切り者の兄弟の物語だった。彼女は無限に広がり続ける裂目、すなわち今我々の世界を脅かしている渦を作り出す方法を見いだした。この裂目から、混沌が支配し、我々の世界が存在できない新たなる宇宙が創世されるのである。彼女は Gatekeeper を罠にかけ、彼を虜にした。彼女を止めることができなければ、我々はこの世界と共に全滅することになるだろう。」

見知らぬ男は、聴く者に考える時間を与えるためにしばらく黙り込んだ。「それはただのお話なのですか？それとも本当のことですか？」あなたはその答えを恐れつつ、あえて尋ねてみた。

見知らぬ男は皮肉っぽく笑って、穏やかに言った。「我が名はフォンティザン。議会の12人賢人の一人。その私が語った話だ。」その言葉と共に急に部屋が暗くなり、見知らぬ男は姿を消した。

と、ほとんど同時に、部屋のずっと隅の方で大きな外套から暗い人影が現われた。あなたは、この不可思議でおそるべき場所でこれ以上なにが起こるのか不安に思いながら、本能的に武器に手をのばした。

「恐れることはありません」人影は男とも女ともわからぬ声でそう告げた。「私は Yeldarb（イェルダーブ）。Llylgamyn の最も高位なる賢者です。」

あなたは目を見開いたが、それでも暗い隅にあるぼんやりした影しか見ることはできなかった。あなたはおぼろげな恐怖を感じたが、必死にそれを表に出さないようにとり

つくろった。

「我々は、Brotherhood の寺院の最も奥深き場所へ降りて行く、勇敢な冒険者を求めています。そこには数多くの危険が待ち受け、勇気、強さ、力そして知性を試されることになるでしょう。そこで Gatekeeper を見つけ、無限に広がり続ける渦から、彼を解き放たなければなりません。しかしその前に、自らの利のみを追い求める、邪悪な魔術師 Sorn を打ち負かさねばならないのです。

「この危険な冒険を行なう勇気があるのなら、まず Brotherhood の高位の神官、G'bli Gedook（グブリ・ゲドック）を捜しなさい。彼は Llylgamyn の宝珠の秘密を守っている神官です。寺院のダンジョンの、それほど深くないところで見つかるでしょう。彼は知っていることならすべて教えてくれます。けれど、知りたいことを得るためには、正しい質問をしなければなりません。そしてその知識なしには、本当の冒険が始まらないのです。」

「寺院の奥底に向かって、Sorn の魔法で作り出される危険を打ち負かさなければなりません。そして数多くの試練をくぐり抜け、因われの大魔術師を助け出すのです。彼を自由にして、世界をその運命から解き放ってください」

「我々の願いと祈りはあなたがたと共にあります。G'bli Gedook と Gatekeeper、そして必ずや邪悪なる Sorn を捜し出してください。La-La（ララ）が共にありますように！」そう言うと、Yeldarb は姿を消した。今や決断を下すのはあなた自身。あなたは Heart of the Maelstrom に挑む勇気はあるか？

# 目次


Welcome Back!
居酒屋の物語
Wizardry の世界へ …… 1
プログラムに関する一般的な注意 …… 2
　複数のフロッピーディスクについて …… 2
　基本的な操作について …… 2
　Wizardry のプログラムの使い方 …… 3
デュプリケイトディスクを作る …… 3
ゲーム開始 …… 5
CASTLE（城） …… 6
訓練場でキャラクタを創る …… 9
　パーティを作るときに考えるべき重要なポイント …… 16
訓練場の他のオプション …… 17
Gilgamesh's Tavern（ギルガメッシュの酒場） …… 20
　キャラクタを調べる …… 21
　"キャラクタを調べる"で使える他のコマンド …… 27
Boltac's Trading Post（ボルタックスの取引所） …… 32
　アイテムを買う …… 32
　アイテムを売る、呪いを取り去る …… 33
　アイテムを鑑定する、金を集める …… 34
Temple of Cant（カント寺院） …… 35
Adventurer's Inn（冒険者達の宿） …… 36
　レベルを上げる …… 37
Edge of Town（城の出口） …… 38
　Maze（ダンジョンの入口）、Leave Game（ゲームの終了） …… 38
　Utilities（ユーティリティー） …… 38
　　Move Characters（キャラクタを移動させる） …… 39
　　Change Name（名前を変える） …… 41
　　Restart an Out Party（冒険の再開） …… 42
Adventuring（冒険） …… 43
　パーティを集める …… 43
　キャラクタをチェックする …… 44
　キャンプ …… 45

Touring the Maze（ダンジョンの冒険）……46
Hidden Item（隠されたアイテム）……47
Secret Door（隠し扉）……48
Dead Body（死体）……48
Picking Lock（カギを開ける）……49
Using an Item（アイテムを使う）……50
Quick Save（クイックセーブ）とQuit（ゲームの終了）……50
落書き……50
水たまりについて……51
警告……51
地図を作る……52
Combat（戦闘）……54
モンスターに出会う……54
Fight（戦う）……55
Range Weapons（武器の射程距離）……55
Parry, Dispell, Spell, Use, Run, Hide……56
不意打ち、戦闘のやり直し……57
戦闘オプションを手早く片付けるには……58
Surprise（暗闇でバッタリ！ビックリ！）……58
戦闘に関する一般的な注意……59
Chest（宝箱）……60
NPC（ノン・プレイヤー・キャラクタ）との遭遇……61
Talk（話す）……61
Barter（交換）、Give（与える）、Steal（盗む）……62
Katu（カトゥー）、Fight（戦う）、Leave（離れる）……63
より安全な冒険のために……64
キャラクタをバックアップする……64
リセットの狡猾な誘惑……65
インチキのプログラムについて……65
Magic（魔法）……66
Spells（呪文）……67
Mage Spells（魔術師の呪文）……68
Priest spells（僧侶の呪文）……75
呪文についての特別な注意……82
用語集……84
Maelstromの神話と神々……87
ローマ字/カナ対応表……99

# Wizardryの世界へ

Wizardryのプログラムは、まさに魔法そのものかもしれません。このソフトは、あなたのコンピュータに現代のハイテク社会から遠く離れた国への門を開かせてくれるのです。比類なき富のために、勇敢な戦士たちが邪悪な魔法使いや恐ろしいモンスターと戦いを繰り広げる世界。そこでは、反射神経よりも注意深い計画や戦略のほうがより重要なのです。そしてあなたは、自らの手で創り出した勇敢な冒険者のパーティを指揮して、吟遊詩人によって叙事詩に歌われるような冒険を繰り広げることができるのです。

Heart of the Maelstromは、Wizardry #1から#4までの高貴な伝統を受け継いだ、Wizardryシリーズの5番目のシナリオです。あなたがHeart of the Maelstromで成長させるキャラクタは、他のシナリオへも移すことができます。ここで創ったキャラクタたちには、まだまだ数多くの冒険が待ち受けているのです！

それぞれのシナリオで、あなたはWizardryの経験を豊かにし、パーティをどのように指揮してゆけばよいかを学ぶことでしょう。Wizardryシリーズは、単にプレイして終了させるだけのゲームではありません。このシリーズは、ロールプレイング・ゲームのように壮大なキャンペーンを形作る、数年に渡って楽しめるゲームなのです。さあ、Heart of the Maelstromに旅して、ディスプレイの向こうの魔法と冒険の国へ、あなたのイマジネーションをはばたかせましょう。

## プログラムに関する一般的な注意

### 複数のフロッピーディスクについて

コンピュータによっては、Wizardry の全プログラムを１枚のディスクに収めきれない場合があります。これらのコンピュータで Wizardry をプレイするためには、プログラムを複数のディスクに収めなければなりません。

プレイをしている最中に、プログラムが現在ディスクドライブに入っていないディスクのデータを必要とする場合があります。このようなときにはディスプレイにウインドウが現われ、別のディスクをディスクドライブに入れるように指示が出ます。それぞれのディスクには、たとえばデュプリケイトディスク“A”などのように、アルファベット１文字の名前がついています。ですから、デュプリケイトディスク“B”を入れるように指示されたら、ディスクドライブから今入っているディスクを取りだし、指示されたディスクと交換して ⏎ キーを押してください。間違ったディスクを入れた場合、プログラムはあなたが間違えたことに気づき、もう一度正しいディスクを入れるようにと指示を出します。あなたが２つ以上のディスクドライブを使用している場合、プログラムはそのすべてのディスクドライブを確認します。

### 基本的な操作について

Wizardry には数種類のメニューがあります。たいていの場合は、キーボードから１文字打ち込むだけであなたが行ないたい行動を指示することができます。

とはいえ、ゲーム中にはキーを２つ以上押さなければならない場合も出てきます。たとえばゲームに登場するキャラクタと会話する場合、謎に答えるとき、魔法の呪文を唱えるとき、そしてキャラクタの名前を決めるときなどです。２つ以上のキーを押さなければならない場合は、打ち終わった後に ⏎ キーを押すように指示されます。それ以外の場合は、あなたが行動を指示するキーを打つと、プログラムは自動的に先へ進みます。

行動などの確認をするために、プログラムが“***を行ないますか (Y/N) ？”というようなことを聞いてくる場合があります。この場合、あなたが行ないたい選択肢を選び、そのキーを押してください。もし、この質問に“#”が含まれている場合は、答えとして数字のキー (1,2,3,など) を押してください。

メニューにはあなたが選べる行動がいくつか記されています。この行動の最初の文字の後ろには、“)”という記号がついています。“)”の前の文字 (すなわち、最初の文字) を押せば、その行動が選択されるわけです。しかし、行動の中には１つだけ、最初の文字の後に“)”の代わりに“ ⏎ ”がついているものがあります。これは、単に ⏎ を押すだけで選ぶことができる行動で、“デフォールトされた行動 (初期設定された行動)”と呼ばれます。



### Wizardry のプログラムの使い方

それでは、いよいよゲームを開始しましょう。右上のすみに“A”と表示されたマスターディスクを見つけて、ディスクドライブに入れ、コンピュータの電源を入れます。画面には Wizardry のタイトル画面と、次のようなオプションが表示されるはずです。

M) デュプリケイトディスクを作る　S) ゲームを始める

たいていの場合、Wizardry はこのようなメニュー形式で行動の選択を行います。行動を選ぶときは、その最初の文字を押せばよいのです。行動を選ぶ際に押すべき文字は、常に“)”の前の１文字であることを忘れないでください。

M キーを押してデュプリケイトディスクを作りましょう。

### デュプリケイトディスクを作る

マスターディスクは書込みができないようになっているので (ライトプロテクトされています)、Heart of the Maelstrom をプレイするためには、キャラクタのデータなどを記録しておくデュプリケイトディスクを作る必要があります。

M キーを選んだ場合、どうすればよいかの指示が表示されます。まずその指示を読んでください(読んでいる間待ってますから)。もしディスクドライブが２つあれば、デュプリケイトディスクを作る際にディスクを出したり入れたりせずにすみます。

すると今度は、ディスクドライブにディスクを入れるように指示されます。この指示に従ってフロッピーディスクを入れてください。ここで“マスターディスク”と言った場合、それはあなたが買った商品についてきたディスクのことを指します。“ブランクディスク”と言った場合、これはあなたが自分で用意する何もデータの入っていないディスクのことを指します。プログラムは、あなたが正しいディスクを入れたかどうかを確認しています。もしあなたが間違えれば、正しいディスクを入れるようにと指示が出ます。

デュプリケイトディスクを作る前に、ブランクディスクをフォーマット（初期化）しておく必要はありません（機種によって異なりますのでスターティングガイドを参照してください。）もしもあなたが使おうとしているディスクになにかデータが記録されている場合、そのディスクを本当に使ってよいかどうか確認されます。もしこのディスクをデュプリケイトディスクとして使うと、それまでそのディスクに記録されていたすべてのデータは消去されてしまいます。もしデュプリケイトディスクの作成に失敗した場合、失敗したことが表示されます。違うブランクディスクでもう一度やり直してください。

パッケージにマスターディスクが2枚以上ある場合、“デュプリケイトディスクを作る”のオプションを使って、そのすべてのディスクのデュプリケイトディスクを作ってください。マスターディスクには、おのおのABCなどの記号が記されています。デュプリケイトディスクにも、同じ文字を書いておいてください。

**注意**：Wizardryはゲーム中、デュプリケイトディスクにさまざまなデータを記録しますので、デュプリケイトディスクにはライトプロテクト（書き込み禁止）をしないでください。

## ここまでは終わりましたか？

さて、これでデュプリケイトディスクはできたはずです。タイトル画面に戻りましょう。まだデュプリケイトディスクを作っていなければ、M キーを押して作成してください。それでは、いよいよ Heart of the Maelstrom の開始です。

## ゲーム開始

ディスプレイにはタイトル画面が出ていますか？見ていたければずっとこれを眺めていてもかまいませんが、ゲームを始めたいのなら S キーを押してください。もしディスプレイにタイトル画面が出ていないなら、コンピュータの電源を切って、マスターディスク“A”をディスクドライブに入れ、電源を入れてください。

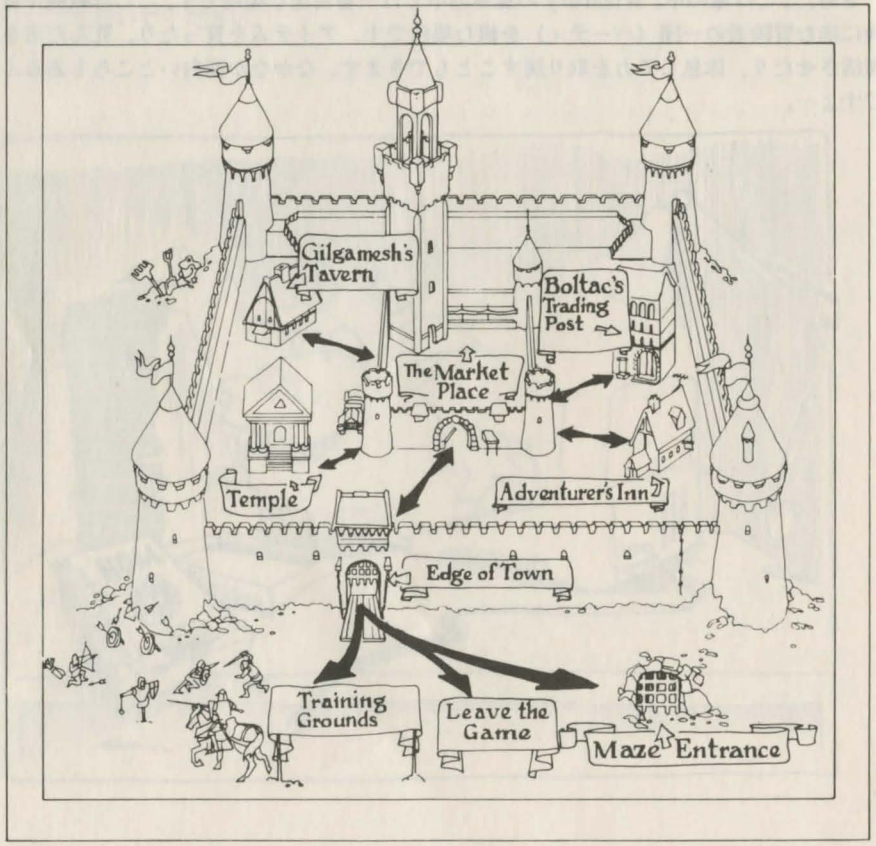
Wizardryのプログラムを読み込んでいる間に、他のデュプリケイトディスクを入れるように指示される場合があります。その時には指示に従ってください。

さあ、ここは城の中。Wizardryの世界の中では一番安全な場所です。ここは戦闘や冒険に挑む冒険者の一団（パーティ）を組む場所です。アイテムを買ったり、死んだ者を復活させたり、休息して力を取り戻すこともできます。なかなか面白いところもあるんですよ…。

## CASTLE（城）

Wizardry で、冒険者達が行ける場所は２つあります。すなわち、城とダンジョン（メイズ）です。実はもう一つ、墓地というところもあるのですが、できればそこには行かないですむことを祈りましょう。それでは、あなたのキャラクタを創る前に、彼らが住むことになる世界をちょっと覗いてみましょう。

城は、冒険者達が訓練したり、休んで傷を癒したり、親切な店主・ボルタックから商品を買ったり、死の世界から復活することまでできる、安全な場所です。城の内部には、ギルガメッシュの酒場（Gilgamesh's Tavern）、ボルタックの取引所（Boltac's Trading Post）、カント寺院（Temple of Cant）、冒険者達の宿（Adventurer's Inn）、そして城の出口にある訓練場（Training Grounds）という５つの場所があります。






### G)ilgamesh's Tavern（ギルガメッシュの酒場）

ギルガメッシュの酒場は、薄暗く、店中に猪の足の肉をあぶっている煙が充満しています。傷跡のついた木のテーブルには、低い小声で話している冒険者達が数名います。ここは、過酷な冒険で生き延びることができる冒険者を見つけられる場所なのです。

### A)dventurer's Inn（冒険者達の宿）

冒険者達の宿は、あなたのキャラクタにとって非常に重要な場所になるでしょう。まず、この宿に一泊あるいはそれ以上泊まれば、モンスターとの激しい戦いで失ったヒットポイントを回復することができます。そして、キャラクタがある程度の経験値（Experience）を得ていれば、ここでキャラクタのレベルもあがります。

### T)emple of Cant（カント寺院）

カント寺院は、パーティの中に死んだ者や麻痺（Paralyzed）させられた者、その他なにかの原因で苦しんでいる者がいた場合に最初に訪れるべき場所です。もし、寺院の高僧があなたの連れてきたあわれな人間を救うことができるのなら、彼らはあなたにその代償として、何かを、またはいくら必要かを告げるでしょう。しかし、最近高僧らの求めるその料金は高くなったので、苦しんでいる者を救うだけの「寄付金」を払うためには、それ相応の準備が必要です。

B)oltac's Trading Post（ボルタックの取引所）

ボルタックの取引所は、城の中における商業の中心地で、ボルタックという名の親切なドワーフによって経営されています。ここには、数多くの冒険で得られた略奪物が商品として並んでいます。あなたが必要とする装備はすべて備えてあり、冒険に便利なようにお店は昼夜通しで開いています。

E)dge of Town（城の出口）

城の出口とは、城の門を通って少し歩いたところを指します。キャラクタは、訓練場を訪ねるか、ダンジョンに入るか、城に戻るかの三つの行動を取ることができます。

[E] キーを押して城の出口に何があるのかを見てみましょう。

M)aze（ダンジョン）

ここは数え切れないほどのキャラクタが死を迎える墓場となることでしょう。ここで冒険者達は経験を積み、アイテムを手に入れ、自らの任務を達成するための手がかりを得ることになります。そして、他の冒険者やモンスター、数多くの死の罠にも出遭うでしょう。とはいえ、あなたはダンジョンでさまざまな喜ばしい経験をも得ることになります。Wizardry の世界において、ここはまさにキャラクタの技術に磨きをかけ完成させる場所なのです。

最初のうちは、あなたのキャラクタはダンジョンの中でわずかな時間しか過ごすことができないでしょう。一度の戦闘で全滅することだってあるのです！しかし、彼らがレベルを上げてより熟達するにつれて、冒険もだんだんと長くなり、剣を高くかかげてダンジョンの深いところまで探検することになるでしょう。

T)raining Grounds（訓練場）

訓練場は城のすぐ外側に位置しています。剣のぶつかりあう音と自信なさそうな戦いの声が響いてくるでしょう。もっとよく見ると、若者たちが木刀で人形を打ち、その木刀がはねかえり彼らを打ち、戦いの声が、犬がキャンキャン鳴くような声に変っているのがわかるでしょう。ここであなたは新しいキャラクタを創ることができ、彼らのまわりに立って激励の言葉（またその他のこと）を叫んでいるベテランのキャラクタたちを調べることができます。

[T] キーを押して訓練場へ向かいましょう。さぁ、いよいよあなたのキャラクタを創るときがきました！



## ちょっと待った…ここまで来ましたか？

いままでで、我々はデュプリケイトディスクを作り、ゲームをはじめ、キャラクタが行ける場所についての説明を読み、いよいよキャラクタを創ろうとしています。もし、あなたが今、訓練場にいないなら、下のリストの中からあなたのいる場所を見つけて、指示通りにしてください。

1. デュプリケイトディスクを作る
2. [S] キーを押してゲームを始める
3. [E] キーを押して城の出口に行く
4. [T] キーを押して訓練場に行く
5. ここでいいですよ

## 訓練場でキャラクタを創る

あなたの Wizardry のキャラクタは、強さと弱点と特別な才能を持った、ちょうどあなたと同じようにそれぞれが独特の者たちです。数多くの情報が彼らの性質を決め、それぞれの数値が彼らの行動に影響を及ぼします。彼らはあなたの命令の下で冒険することを光栄に思い、この冒険を楽しみにしています。それでは、この素晴らしきキャラクタたちを創ることにしましょう。

訓練場には 4 つのオプションがあります。

| | |
|---|---|
| C)reate a character | (キャラクタを創る) |
| I)nspect a character | (キャラクタを調べる) |
| R)oster of characters | (キャラクタのリスト) |
| L)eave | (訓練場を離れる) |

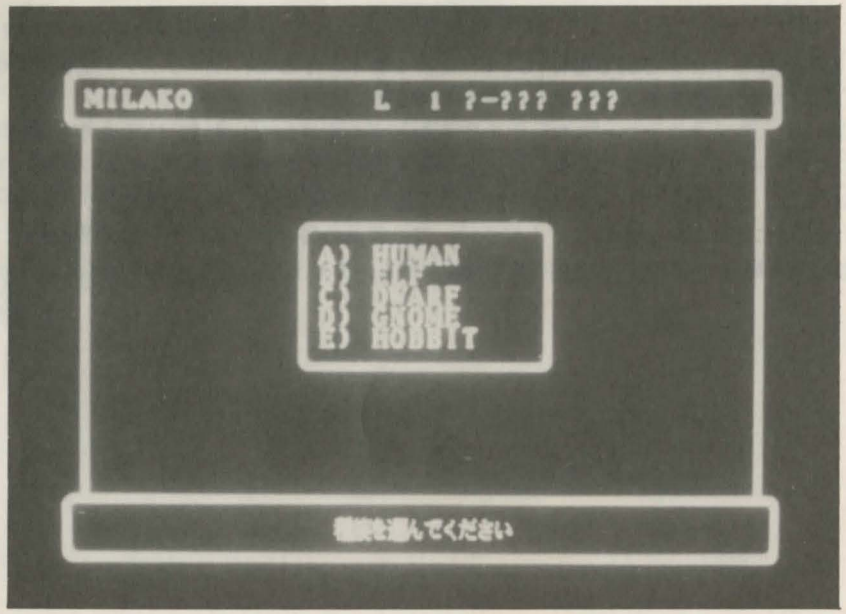
新しいキャラクタを創る場合 [C] キーを押します。すると、キャラクタの名前を尋ねられますので、名前を入力して [⏎] キーを押してください。

続いて、キャラクタにパスワードを作るかどうかを尋ねられます。もしあなたが本当にパスワードを必要とするなら、その文字を入力してください。今打ったパスワードを忘れると、その後そのキャラクタを使うことはできなくなります。ですから、パスワードは絶対に忘れないようにしてください。ごく普通の場合、パスワードは必要ないはずです。その場合(パスワードを作らない場合) 何も入力せずに [⏎] キーを押してください。

## Race（種族）

今度はキャラクタの種族（Race）を選ばなくてはなりません。例によって、選択したい種族の記号を押せばそれを選んだことになります。Wizardry のキャラクタは、5つの種族のうちのどれか1つに属することになります。それぞれの種族には強さ、弱さがあり、これはキャラクタの能力値の数値にそのまま現れます。種族は又、秘密のドアや隠されたアイテムを見つけだす能力にも影響します。

- **Human（人間）**
  人間は特に何かにすぐれているわけではありませんが、信心（Piety）の決定的欠乏という点を除いて、特別な弱点も持っていません。
- **Elf（エルフ）**
  エルフは理性的で信心深いのですが、それほどたくましいわけではありません。彼らは知的な仕事にすぐれており、呪文をかけることには特に優秀です。
- **Dwarf（ドワーフ）**
  ドワーフは強くて度胸がすわっています。彼らはすばらしい武器や鎧を愛し、激しい戦闘を楽しみます。
- **Gnome（ノーム）**
  ノームは信心深く機敏です。これはおそらく、地震の間、地下で祈っていたためで、この伝統のせいで彼らは優秀な Priest になれます。
- **Hobbit（ホビット）**
  ホビットは機敏で、大変運が良い呑気な人々で、ちょっと訓練を積めばすばらしい盗賊になれます。






## Alignment（属性）

次にキャラクタの属性（Alignment）を決めます。属性はキャラクタの一般的な行動基準を示し、キャラクタがどの職業（Class）になれるかにも影響します。選びたい属性の記号を押してください。

- **Good（善）**
  善のキャラクタは本当に正しい人です。彼らは道を渡ろうとしている老婆がいれば、たとえ自分が向かっている方向と違っていてもそれを手助けしに行くような人たちです。
- **Neutral（中立）**
  中立のキャラクタは世の中をありのままに受け入れる人たちです。彼らはもしも同じ方角へ向かっているなら、道を渡る老婆を助けるでしょう。
- **Evil（悪）**
  悪のキャラクタは、迷路のなかで戦う相手に比べれば、それほど邪悪というわけではありません。とはいえ、彼らは自己中心的で、常に「自分にどういう利益があるか」を考えて行動します。悪のキャラクタでも、謝礼がもらえるならば道を渡る老婆を助けるでしょう。

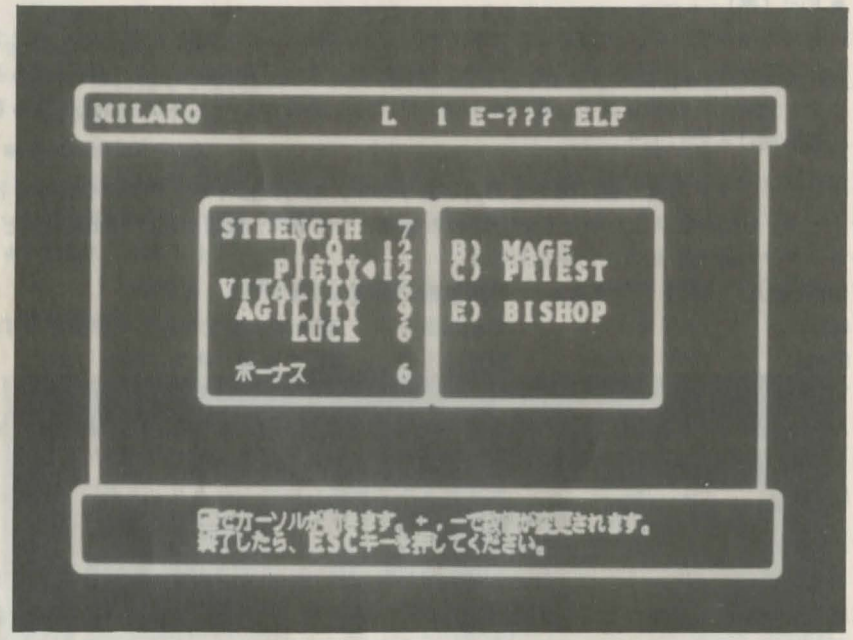
次にキャラクタの能力値に関する選択があります。能力値はキャラクタがなにかを行なうとき、それが成功したかどうかを決める基準となります。数値が高ければ高いほど、キャラクタの能力も高いことを示します。

| | | |
|---|---|---|
| • Strength | （ストレングス） | 戦闘技術に影響します。 |
| • I.Q. | （アイキュー） | 知能指数を示し、魔術師の呪文の能力に影響します。 |
| • Piety | （パイエティー） | 敬虔さを表し、僧侶の呪文の能力に影響します。 |
| • Vitality | （バイタリティー） | ダメージに抵抗する能力に影響します。 |
| • Agility | （アジリティー） | 攻撃をかわすのを助けたり、宝箱を開けたりする能力に影響します。 |
| • Luck | （ラック） | さまざまな不思議な形でキャタクタを助けることになるでしょう。 |

あなたの新しいキャラクタは、この能力値によって、8つある職業のうちの1つ以上に属する資格を得ます。どの職業につけるかは、そのキャラクタの種族、そして能力値の数値によって決ってくるのです。さらに、あなたは能力値にボーナスポイントを割り当てることによって、キャラクタに他の職業につけるチャンスも与えることができます。

あなたがどれだけのボーナスポイントを使うことができるかは、Bonusの欄に書かれています。このボーナスポイントは、あなたがキャラクタを作るたびに乱数によって決定されます(つまり、毎回何ポイントもらえるかは決っていないということです)。これらのポイントを能力値に割り振ってください。⏎キーを押すと、矢印は能力値のリストの下に向かって動きます。あなたが変更させたい能力値のところに矢印がきたら、ポイントを加える場合は＋キー、減らす場合は－キーを押してください。矢印をリストの最後まで動かせば、次に矢印はリストの一番上に現われます。

あなたは好きなように能力値を変えられますが、ボーナスポイントをすべて使いきらなくてはなりません。またこの変更の際、能力値を18より大きくしたり、最初に与えられた数値よりも小さくすることはできません。



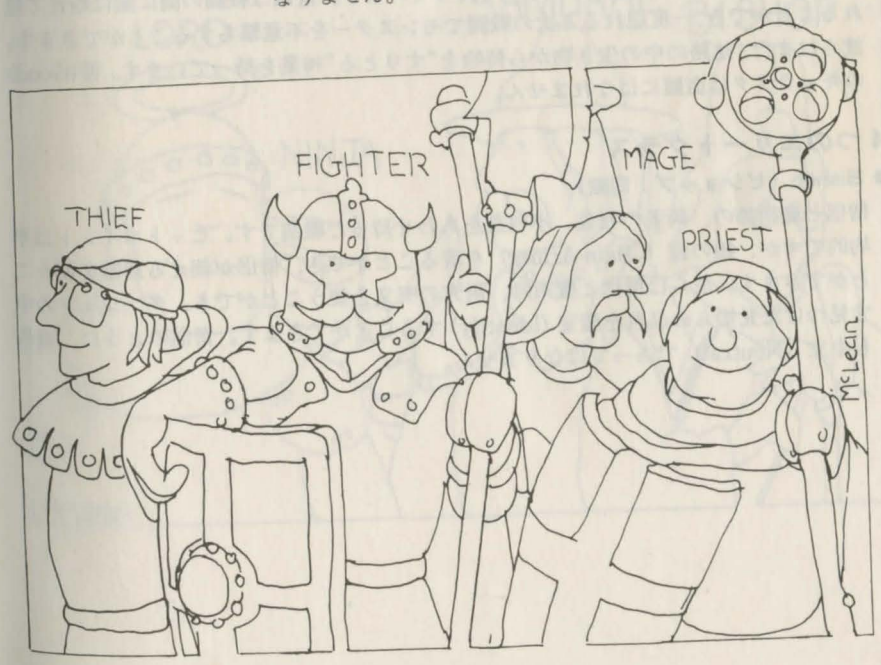



能力値を変更すると、そのキャラクタが選択できる職業が表示されます。それぞれの職業には、それを選ぶために最低必要とされる能力値の数値が決っています。能力値にボーナスポイントを加えてこの条件を満たすと、新たに選べるようになった職業が表示されるわけです。

1人のキャラクタが選べる職業は1つだけです。しかし、ある条件を満たした場合、職業を変えることができます。それぞれの職業には、最低限必要とされる能力値の数値や種族の制限があり、その職業になった場合、持てるアイテムが制限されることがあります。

各職業になるために必要とされる能力値は以下の通りです。

- Fighter (戦士) Strength11以上。
- Mage (魔術師) I.Q.11以上。
- Priest (僧侶) Piety11以上。中立 (Neutral) ではなれません。
- Thief (盗賊) Agility11以上。善 (Good) ではなれません。
- Bishop (司教) I.Q.12以上、Piety12以上。中立 (Neutral) ではなれません。
- Samurai (侍) Strength15以上、I.Q.11以上、Piety10以上、Vitality14以上、Agility10以上。そのうえ悪 (Evil) であってはなりません。
- Lord (君主) Strength15以上、I.Q.12以上、Piety12以上、Vitality15以上、Agility14以上、Luck15以上。そのうえ善 (Good) でなければなりません。
- Ninja (忍者) 能力値すべてにおいて17以上。そのうえ悪(Evil)でなければなりません。



## 4つの基本的職業

● Fighter（ファイター：戦士）

戦闘の中心となる人々です。高いヒットポイントを持ち、いかなる鎧・武器をも使いこなし、先陣を切って戦います。どの属性(Alingment)でも戦士になれますが、呪文は使えません。

● Mage（メイジ：魔術師）

魔術を使う人々です。彼らはヒットポイントは少なく、使える武器もほとんどなく、ローブ以外は身に付けることもできません。しかし、魔術師の呪文（Mage Spell）を使うことができ、おそるべき Tiltowait、召喚の呪文 Socordi、鍵を開ける呪文 Desto などを使いこなせるようになります。どの属性（Alingment）でも魔術師になれます。

● Priest（プリースト：僧侶）

神聖なる者です。ヒットポイントは比較的高いのですが、戦いにおいては戦士よりも劣ります。使える武器はメイス（Mace）やフレイル（Flail）などのみに制限され、軽い鎧しか着ることができません。しかし、僧侶の呪文（Priest Spell）を使うことができ、復活の呪文 Kadorto、願いをかなえる Ihalon、モンスターを消し去る Mogato などを使いこなせるようになります。中立（Neutral）のキャラクタは僧侶にはなれません。

● Thief（シーフ：盗賊）

悪賢いペテン師です。ヒットポイントは平均的ですが、使える武器は短刀（Dagger）や短い剣（Short Sword）、そして弓（Bow）に制限されています。革の鎧と盾は使うことができます。盗賊は宝の箱に仕掛けられたワナを取り外す術に優れています。そして鍵のかかったドアを開ける早業も持っています。盗賊は戦闘の間に闇に紛れて隠れることができ、一度隠れると次の戦闘でモンスターを不意撃ちすることができます。彼らはまた、迷路の中の生き物から持物を“すりとる”神業を持っています。善(Good)のキャラクタは盗賊にはなれません。

## 4つのエリートクラス

● Bishop（ビショップ：司教）

僧侶と魔術師の、両者の利益、不利益をあわせ持った職業です。ヒットポイントは平均的ですが、鎖の鎧（Chain Armor）を着ることができ、僧侶が使える武器を使うことができます。彼らは僧侶と魔術師、両方の呪文を使うことができ、ダンジョンの中で見つけた見知らぬ品目を鑑定（Identify）することができます。僧侶のように、司教も中立（Neutral）であってはなりません。



● Samurai（サムライ：侍）

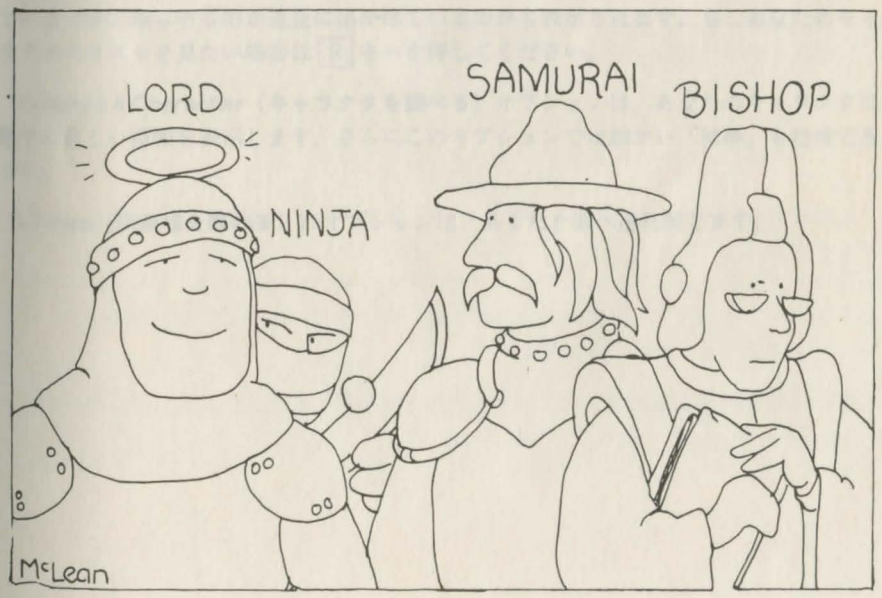
素晴らしい勇士で、ほとんどの武器と鎧を使えます。彼らは最初、戦士よりも多くのヒットポイントを得ますが、最終的には戦士よりは少ないヒットポイントで終わることになります。4レベル以上になると魔術師の呪文を使えるようになります。武士道の厳しい掟により、侍は悪（Evil）であってはなりません。

● Lord（ロード：君主）

戦士と僧侶の両者の特徴を持っています。彼らは戦士と同等のヒットポイントを持っており、4レベルになると僧侶の呪文を唱えることができるようになり、魔物を退散させる（Dispell）能力を得られます。彼らは善（Good）のキャラクタでなければなりません。

● Ninja（ニンジャ：忍者）

超人的戦闘マシーンです。忍者は侍と同じ武器と鎧を使うことができますが、最高の能力を発揮するのは何も使わないときです。素手だけで彼らはさまざまな破壊をもたらし、時には最強の相手を一撃で殺すこともあります。自らを鍛え、レベルが上がるにつれ、彼らのアーマークラスは下がってゆきます。忍者のヒットポイントは盗賊と同じ程度で、呪文は使えません。戦闘の間に隠れたり、罠を解除したりといった盗賊の他の技術も使うことができます。彼らは悪(Evil)のキャラクタでなければなりません。



ボーナスポイントをすべて配分したら ESC キーを押してください。そして職業を選択し、もしそのキャラクタが気にいったなら Y キーを押して彼らをリストに保管します。

### パーティを作るときに考えるべき重要なポイント

ところで、キャラクタを創る際に、覚えておいて欲しいことがいくつかあります。パーティは最高6人のキャラクタで構成されます。そして、この人数が少ないと、それだけ全滅の危険性が高くなります。「とてつもない敵に立ち向かう孤独の英雄」というのは、「安らかに眠れ」というのと同じ意味なのです。さまざまな才能でバランスよく保たれたパーティを作ることが成功のカギです。

キャラクタを創り始める前に、自分のパーティをどの属性(Alignment)にするかを決めた方がよいでしょう。悪(Evil)のキャラクタは善(Good)のキャラクタと共にプレイすることはできません。しかし中立(Neutral)の者はどちらとでもプレイすることができます。キャラクタの職業によっては属性が1つに限定される場合もありますから、最初にパーティを作るとき先のことをよく考えておいた方がよいでしょう。せっかく君主を創っても、パーティが全員悪(Evil)のキャラクタでは、彼は誰ともプレイすることができなくなってしまいます。



## さてさて、ここまではわかりましたか？

さて、もう最初のキャラクタはできましたか(多分、もう10人くらいは創ったかな)？もしまだなら、追いつくのは簡単です。

1. E キーを押して城から城の出口に行く
2. T キーを押して訓練場へ行く
3. 訓練場で C キーを押してキャラクタを創る
4. キャラクタの名前を決め、もし必要ならパスワードを決める
5. スクリーン上のメニューにしたがってキャラクタの種族と属性を決める
6. キャラクタの能力値にボーナスポイントを分配する
7. ボーナスポイントを使い切ったら、ESC キーを押してキャラクタの職業を選択する
8. キャラクタを保存したいかどうか訊ねられます。もしそうしたいなら Y キーを押す
9. よくできました

## 訓練場の他のオプション

R)oster of Characters（キャラクタのリスト）のオプションを選ぶと、ディスクに記録されているすべてのキャラクタが表示されます。そして彼らが生きているのか死んでいるのか、城にいるのか遠征に出かけているのかも表示されます。もしあなたのキャラクタのリストを見たい場合は R キーを押してください。

I)nspect a Character（キャラクタを調べる）オプションは、あなたのキャラクタに関する詳しい情報を表示します。さらにこのオプションでは細かい「雑事」も処理できます。

L)eave（訓練場を離れる）のオプションは、あなたを城へ連れ戻します。

## 訓練場でキャラクタを調べる

訓練場でキャラクタを調べる場合 I キーを押してください。誰を調べるかを選ぶことができます。次に、そのキャラクタに対して行なえる事のリストが表示されます。

I)nspect（調べる）を選択すると、キャラクタの能力値、武器、鎧、呪文書、彼らが持っている品物などが表示されます。キャラクタを調べることはギルガメッシュの酒場でも行なえますので、詳しくはそこで説明します。

D)elete（削除する）は、歳を取って厭世的な冒険者を引退させるオプションです。ただし、削除する前に本当にそうしてよいかどうかを尋ねられます。引退したキャラクタは、持っていたすべての所持品と共に Wizardry のクラブへ行き、永遠にこのゲームから削除されてしまいます。

C)hange Class（職業を変える）は、キャラクタに職業を変えるチャンスを与えるオプションです。職業を変えると、そのキャラクタは新しい職業のレベル１のキャラクタになります。さらに、職業を変わることには次のような影響もあります。

- キャラクタの能力値はその種族の最低限まで落ちる
- 経験値はゼロになる
- キャラクタの所持品はそのまま残るが、装備していた品物もすべて装備していない状態に戻る。職業を変わったことにより、所持品が使えなくなる場合もある
- すでに知っている呪文の知識は残り、呪文１つにつき１呪文ポイントは残る。しかし、以前の職業で得ていた余分の呪文のポイントは失われる。新しい職業で新しい呪文を学び、新しいボーナスを得ることもあるが、少なくとも最初は、呪文ポイントは以前より少なくなってしまう。あるタイプ、レベルの呪文を１つ知っていたなら、たとえ新しい職業がそのタイプの呪文を知ることができなくても、その同じタイプの同じレベルの呪文をすべて知ることができる

A)lter Password（パスワードを変える）は、キャラクタの安全な保管に問題（たとえば小さな弟、ひどい友人、密かに楽しんでいる両親など）がある場合に、キャラクタのパスワードを変えるオプションです。パスワードを変えるためには、キャラクタの現在のパスワードを知っていなければなりません。現在のパスワードを知らなければ、パスワードを変更することはできません。

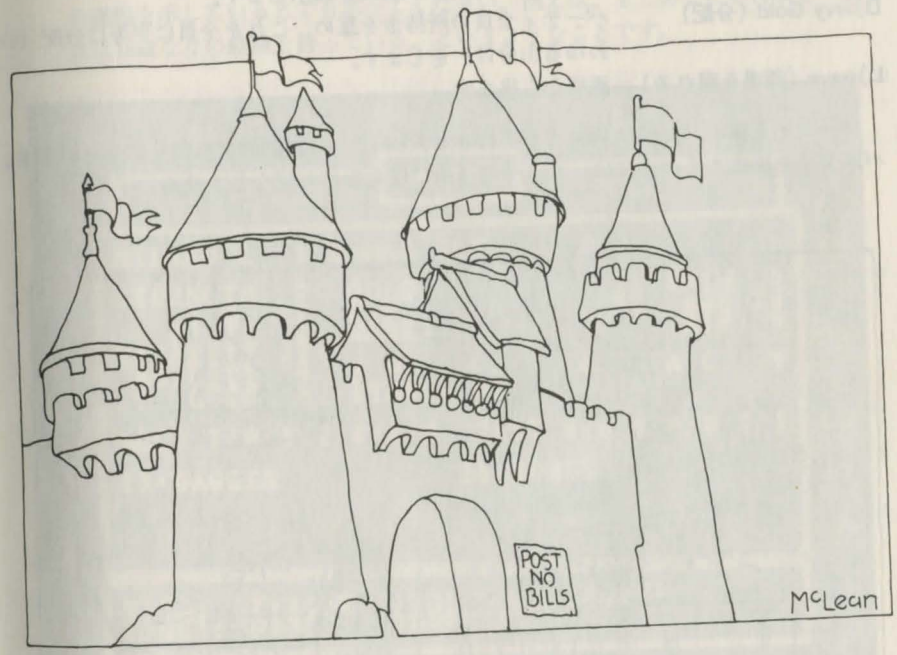
L)eave（訓練場を離れる）は、あなたを城へ連れ戻します。それでは城に戻りましょう。⏎ キーか L キーを押してください。



## ちょっとチェック……一緒にいますか？

いま私たちは、訓練場を離れ、城へ入り、キャラクタを調べるためにギルガメッシュの酒場へ向かっています。もし違うところにいたら、指示に従ってここにきてください。

1. まず、この先を続けるためには、少なくとも１人のキャラクタが必要です。もしもまだキャラクタを創っていなければ、訓練場へ戻って一人創ってください。
2. 城へ行きます。訓練場のメインメニューからならば、⏎ キーか L キーを押してください。
3. 城にいますか？はい、これで OK です。



## ギルガメッシュの酒場（Gilgamesh's Tavern）

ここはパーティを集める場所です。G キーを押して酒場へ入りましょう。ギルガメッシュのメニューにはいくつかのオプションがあります。

**A)dd（加える）**　パーティにキャラクタを加えます。これを選ぶと、パーティに参加することができるキャラクタ全員のリストが表示されます。キャラクタの前に記されている文字を押せば、そのキャラクタをパーティに加えることができます。中立でないキャラクタを選ぶと、パーティ全体の性格も決まります。そして次からは、この性格にあうキャラクタのみがリストに表示されます。A キーを押してパーティを作ってください。

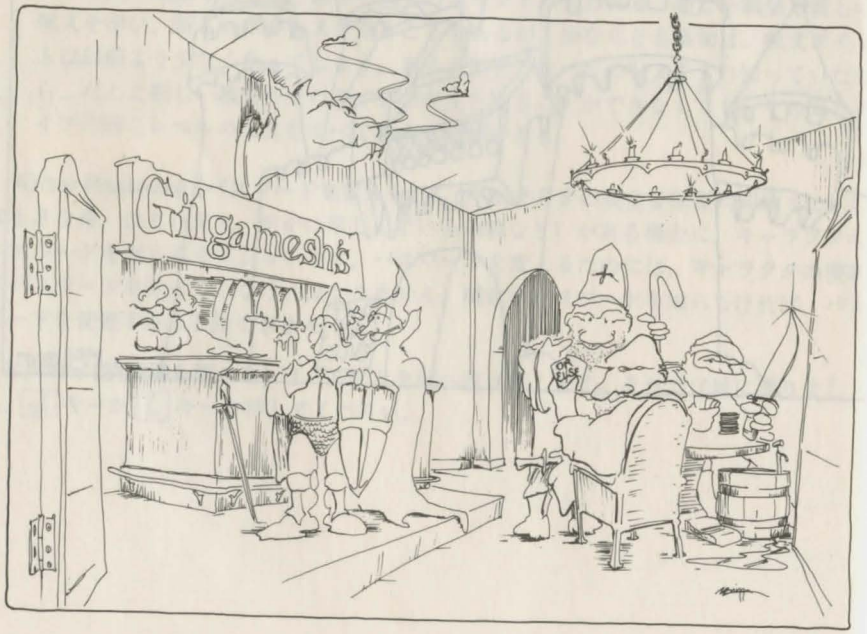
**R)emove（外す）**　キャラクタをパーティから外します。

**#)Inspect（調べる）**　キャラクタの現在の状況を表示します。

**D)ivvy Gold（分配）**　パーティ全員の所持金を集め、これを全員に平等に分配（いわゆる山分け）をします。

**L)eave（酒場を離れる）**　酒場から出ます。

パーティを編成した後に訓練場を訪れると、パーティは自動的に解散してしまいます。パーティを編成するためには、もう一度酒場に戻らなければなりません。



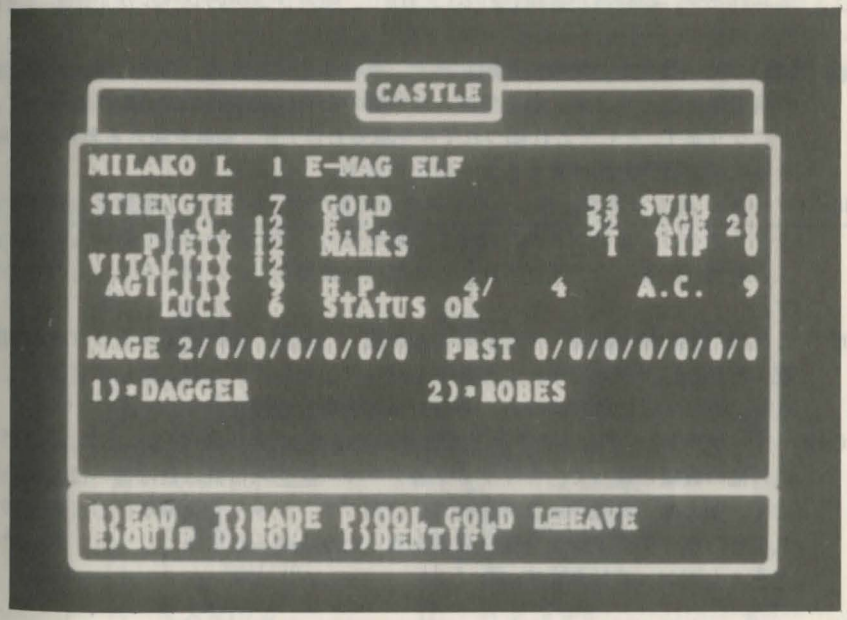



## キャラクタを調べる

酒場では、キャラクタに関する情報を表示させることができます。調べたいキャラクタの番号を押してください。

一番上に表示されている５つの情報はもうおなじみでしょう。なにしろ、これはあなたが訓練場で選んだものなのです。最初がキャラクタの名前、次がレベル、そしてキャラクタの属性と職業、最後が種族です。キャラクタの名前の下には能力値も表示されます。そして、その他にもいくつかの特徴が表示されます。

**Level（レベル）**　Wizardry のキャラクタにとって最も素敵なことは、レベルを上げることでしょう。このレベルという言葉を、迷路の階数のレベルと間違えないようにしてください。キャラクタのレベルは、ダンジョンの中でどれだけ経験を積んだかを示すものなのです。創ったばかりのキャラクタはレベル１の冒険者です。このキャラクタが十分な経験値を得ると、彼は次のレベルになります。人間の成長の過程を示しているとでも思ってください。例えば、もしあなたが18歳なら、それは18歳なりの経験を持っている、というようなことです。



**Gold(金)** キャラクタの所持金です。創られたばかりのキャラクタは一銭も持っていません。文無しなのです。しかし、キャラクタがダンジョンを冒険して行くうちに、様々な財宝を手にいれる（或いは盗む）ことになるでしょう。この戦利品がたまれば、それでより良いアイテムを買ったり、宿泊のために使うことができます。そしておそらく、傷を治療したり癒したり、友人を復活させたりもする高僧のサービスを受けるためにも金は必要になるのです。

**Swim(泳ぐ能力)** ダンジョンには数多くの水たまりがあります。この数値は、そこでキャラクタがどれだけ泳げるかを示します。数値が高ければ高いほど、キャラクタは深くまで泳ぐことができます。例えば、キャラクタの泳ぐ能力が2ならば、彼らは水たまりのBレベルまでは安全に泳ぐことができるわけです。作ったばかりのパーティは、オリンピックのチャンピオンクラスのキャラクタではないことを肝に命じておいてください。下手をすると、自分の背が立つか立たないかといった程度の深さで溺れてしまうかもしれないのです！

**E.P.(経験値)** キャラクタがどれだけの経験を得ているのかを示す数値です。キャラクタがダンジョンでモンスターを撃ち負かすと、彼らはその報酬として経験値を与えられます。経験値が蓄積されるにつれて、キャラクタのレベルが上がることになるのです。

**Age(年齢)** キャラクタが何歳かを示します。キャラクタは普通、冒険の後、冒険者達の宿で休息をとります。ここで彼らは治癒のために数週間か或は数年も費やすことになります。そしてこれにつれて年を取るわけです。50歳を超えるあたりから、キャラクタは体力的に衰えるようになります。

**Mark(マーク)** キャラクタが葬ったモンスターの数です。少なくとも戦闘を主体とするキャラクタは、自分がどれだけ多くの敵をやっつけたかを自慢したいものです。この数値は、キャラクタが実際にどれだけの成果を上げたのかを示すものなのです。

**RIP** これは"Rest in peace"すなわち安らに眠った回数、早い話がキャラクタが何回死んだかを示す数字です。この数字をゼロにしておくのはほとんど不可能でしょうが、もしそうできたのなら、あなたは偉大なる指揮官です。

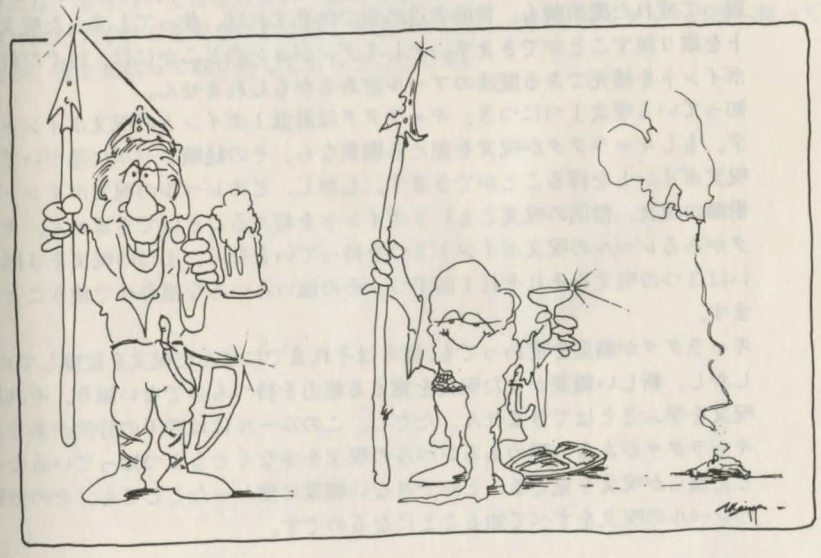
**AC(アーマークラス)** キャラクタがどの程度の装備をしているかを示します。このゲームの他の数値と違って、キャラクタのアーマークラスは低ければ低いほど良いのです。例えば、裸のキャラクタのACは10です。シャーマン戦車はおよそ－10でしょう。キャラクタがより良い装備を買ったり手に入れてゆくにつれ、アーマークラスも下がって行きます。



**Status(状態)** キャラクタが現在どういう状況にあるかを示します。とはいえ、これはキャラクタがニューヨークだとか、カリフォルニアにいるというような事を示すわけではありません。早い話が体の調子を示しているのです。キャラクタに特に問題がない場合、OKと表示されるか、そのキャラクタの最高のヒットポイントが表示されます。しかし、場合によっては、Asleep(眠っている)、Afraid(恐がっている)、Paralyzed(麻痺させられている)、Poisoned(毒を受けている)、Stoned(石化されている)、Out(不在)、Dead(死んでいる)、Ashes(灰になっている)、Lost(消失)、となっているかもしれません。不在と表示されたキャラクタはダンジョンの中で行方不明になっています。不在になる理由は三つあります。一つは冒険中に全滅してしまう場合、もう一つはプレイ中にコンピュータの電源が切れてしまった場合、最後は冒険中に終了（Quit）オプションを選んだ場合です。不在のキャラクタは、ユーティリティーの項で説明される"Restart an "Out" Party"を選ぶか、それでは見つからない場合、他のキャラクタを使って捜索するなどしてみつけださなければなりません。

**HP(ヒットポイント)** キャラクタが何ポイントのダメージを受けられるかを示します。例えば、完全な状態では10ヒットポイントを持っているキャラクタがいたとします。ダンジョン内で、このキャラクタがモンスターに出会い、一度に8ポイントのダメージを受けました。キャラクタの記述は次のように表示されます。

| キャラクタの名前 | HP | Status |
|---|---|---|
| アドベンチャー氏 | 2 | 10 |



キャラクタには2ポイントしか残っていません。もし、もう一度2ポイント以上のダメージを受ければ、キャラクタは死んでしまうのです。とはいえ、Wizardryでは、死はすべての終わりというわけではありませんからご安心を。

**魔術師（Mage）と僧侶（Priest）の呪文ポイント**　次にキャラクタの呪文ポイントを説明しましょう。ディスプレイ上の魔術師と僧侶の呪文ポイントの欄には、どちらにも7つのゼロが表示されているはずです。レベルや職業次第で、キャラクタはより多くの呪文ポイントを持つ場合もあります。呪文は、宇宙の物質的法則を曲げる魔術の方式です。魔法の呪文には、魔術師の呪文と僧侶の呪文の2つの種類があります。呪文を使うことができるさまざまなキャラクタは、学習し経験を積むことによってこれらの呪文を学び、レベルを得るにしたがってこれを使えるようになるのです。

僧侶と魔術師の呪文は、それぞれ7つのレベルを持っています。レベル1の呪文はそれほど強くなく、レベル7の呪文は（かなり控え目に言っても）力強いものです。キャラクタが呪文を唱えるためには、その魔法の呪文を知っていて、それを唱えるためのポイントを持っていなければなりません。呪文ポイントの数値は、キャラクタがそのレベルで持っている呪文のポイントの量と、キャラクタが知っている呪文の数を表しています。

ですから、HALITOを唱えるためには、その呪文を知っていなければならず、さらにレベル1の呪文ポイントがなければならないのです。呪文を唱えると、キャラクタは唱えた呪文の分野の、そのレベルの呪文ポイントを1つ失います。激しい戦いの後には、キャラクタの呪文ポイントが0になる場合もあります。しかし、弱って疲れた魔術師も、冒険者達の宿で休息すれば、使ってしまった呪文ポイントを取り戻すことができます。そしてダンジョンのどこかには、泳ぐだけで呪文ポイントを補充できる魔法のプールがあるかもしれません。

知っている呪文1つにつき、キャラクタは最低1ポイントの呪文ポイントを得ます。もしキャラクタが呪文を使える職業なら、その経験レベルに基づいて余分の呪文ポイントを得ることができます。しかし、どのレベルの呪文ポイントも（魔術師の呪文、僧侶の呪文とも）9ポイントを超えることはできません。キャラクタがあるレベルの呪文ポイント3つを持っているなら、1つの呪文を3回、あるいは3つの呪文をそれぞれ1回ずつ、その他いろいろな組合せで使うことができます。

キャラクタが職業を変わっても、彼らはそれまでに学んだ呪文を記憶しています。しかし、新しい職業がまた呪文を覚える能力を持つものでない限り、それ以上の呪文を学ぶことはできません。ただし、このルールには若干の特例があります。キャラクタがある分野のあるレベルの呪文を少なくとも1つ知っているなら、たとえ彼らが呪文を覚えることができない職業に変わったとしても、その分野のそのレベルの呪文をすべて知ることになるのです。



**装備（Equipment）あるいはアイテム**　これは兜、鎧、剣そしてキャラクタが所有しているさまざまなアイテムをあらわします。創られたばかりのキャラクタは、わずかな武器と鎧だけしか持っていません。ですから、よりよいアイテムを集めて手に入れることは、Wizardryの冒険者達の一番の楽しみなのです。良いアイテムは、生と死の境目で力を発揮することもあるのです！ダンジョンの中で見つかるアイテムの数や種類に、最初は少しとまどうかもしれませんが、とりあえずは次の事を指針として行動してください。

## 装備に関する一般的な説明

まず第一に、すべてのアイテムをすべてのキャラクタが使えるわけではありません。特定の職業だけが使えるアイテムもあります。どんなアイテムがどういった働きをするかは、学習と経験によって次第に明らかになります。

また、キャラクタと同様に、Alingment（属性）を持っているアイテムもあります。もしキャラクタが違った性格のアイテムを身に付ければ、アイテムは彼らをひどく傷つけることでしょう。加えて、そのアイテムは“Cursed（呪われたもの）”になってしまいます。

呪われたアイテムとは、キャラクタが自分で外せないアイテムです。ようするに、いったん身に付けたら自分では外すことができないのです。もしそのようなアイテムを身に付けると、キャラクタは“呪いを着た者”になってしまいます。

- 呪われたアイテムがいつもキャラクタに害を及ぼすわけではありません。ゲームの中には“くっついてはなれない”素晴らしいアイテムもあるのです。
- 呪われたアイテムを安全に取り除く方法の1つは、それをボルタックの店へ持って行き、金を支払って取り外してもらうことです。

アイテムのうちの幾つかは呪文を唱えるために使われます。呪文を唱えるために使うとき、アイテムが壊れる事もあります。

たとえキャラクタが身に付けていなくても、アイテムはキャラクタに影響を与えることがあります。単に持っているだけで効力を発揮するアイテムもあるのです。これらのタイプのアイテムは、ある魔力や利益をもたらすことがあります。例えば、あるアイテムはプレイヤーに魔法に対する抵抗力を与え、一片のニンニクはダンジョンの吸血鬼を追い返す力を持つというようになっているのです。

最後に、特別な力を呼び出すアイテムもあります。このタイプのアイテムを持っているプレイヤーは、それを身に付けるたびにその力が欲しいかどうか尋ねられます。とはいえ、その力を呼び出すためにアイテムを身に付ける必要はありません。

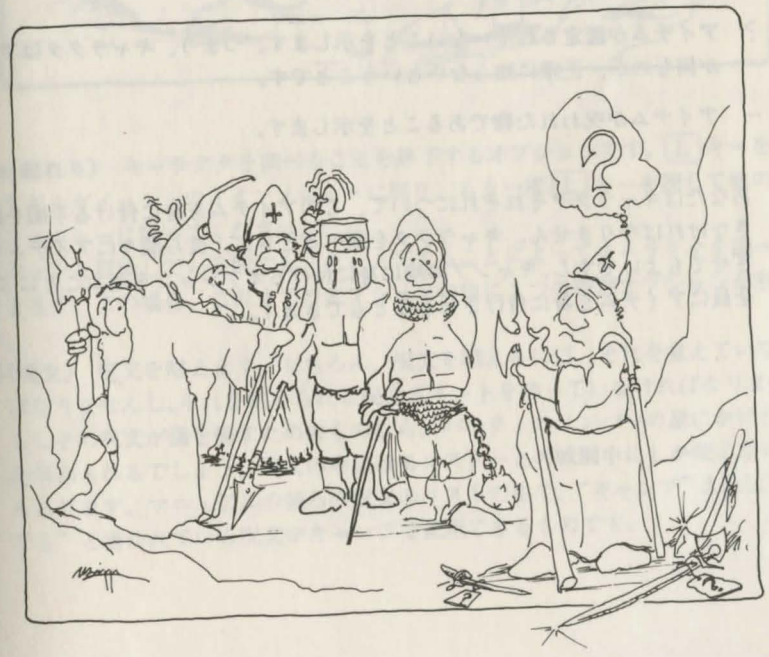
## "キャラクタを調べる"で使える他のコマンド

キャラクタを調べる際に利用できるこの他のオプションは、表示されているウインドウの下の方に書かれています。

**R)ead(読む)** キャラクタの知っている魔法の呪文を表示します。キャラクタの知っている呪文のリストを見るには R キーを押します。そして次に、あなたが知りたい呪文の種類（魔術師、または僧侶）を選びます。キャラクタが知っている呪文がすべて表示されます。それぞれの呪文が何か、またそれが何をするのかに関する詳しい説明は、マニュアルの後ろの方に書かれています。

**P)ool Gold(金を集める)** 、パーティ全員の金をそのキャラクタに集めます。キャラクタに金を集めたいときは P キーを押してください。後でパーティの他のメンバーに金を返すときは、ギルガメッシュのメインメニューから分配 (Divvy Gold) オプションを選ぶか、他のキャラクタにトレード(Trade)するかのどちらかを選んでください。

**I)dentify(鑑定する)** 司教に見知らぬアイテムを鑑定させます。司教のレベルが高ければ高いほど、鑑定できる可能性は高くなります。ただし、彼らが鑑定するためにアイテムに触れた場合、そのアイテムに施されているかもしれない何かの仕掛けにひっかかる場合があります。見知らぬアイテムは、ある程度のレベルの司教に鑑定されるまで"知っている"物にはならないでしょう。それと、そのアイテムをどうしても身に付けなければならなくなる場合もあります。というのは、もしかするとそれが呪われたアイテムかもしれないからです。



**D)rop（捨てる）** キャラクタが持っているアイテムを、ダンジョンの汚れた床か城の泥だらけの通路に落してしまうオプションです。もしアイテムを捨てる必要があったら D キーを押してください。捨てられたアイテムはキャラクタの所有物のリストから外され、取り戻すことはできません。もしあとでこのアイテムが必要になった場合、また別の物を捜しに行かなければなりません。

**E)quip（身に付ける）** キャラクタが身に付けたいアイテムを選ぶオプションです。アイテムのタイプ（武器、鎧、盾など）それぞれについて、キャラクタが持っているアイテムのリストが表示され、どれを身に付けるかを尋ねられます。所有はしているが身に付けていない武器と鎧は、戦闘で使えません。アイテムを取り外すには、身に付けるときにそのタイプで何も選ばないようにしてください。番号の代わりに ⏎ キーを押すとアイテムを取り外すことができます。

キャラクタを調べる際、アイテム番号とその名前の間にスペースがあれば、それはキャラクタがアイテムを身に付けていないことを意味しています。すぐに E キーを押してアイテムを身に付けてください。
終了すると、アイテム名の横に、次のうちのどれかの記号が表示されます。

印が無い場合はアイテムが装備されていないことを示します。

＊ アイテムが身に付けられていることを示します。

＃ アイテムがそのキャラクタの職業では身に付けられないことを示します。例えば、僧侶は刃の鋭い武器は使えないし、盗賊はチェインメイルを着用することはできないのです。

？ アイテムが鑑定されていないことを示します。つまり、キャラクタはアイテムが何なのか、正確に知らないということです。

－ アイテムが呪われた物であることを示します。

あなたはキャラクタそれぞれについて、このアイテムを身に付ける手順を繰り返さなければなりません。キャラクタを調べるときに、彼ら個々にアイテムを装備させてもよいですし、キャンプの時に身に付けるオプションを選ぶことによって、全員にアイテムを身に付けさせることもできます。



**T)rade（トレード）** キャラクタの間で金やアイテムを交換するオプションです。まず、あなたがなにかを渡したい相手のキャラクタの番号を押し、それから（もしあるなら）渡したい金の量を入力してください。次に、アイテムを交換したいなら、渡したいアイテムの番号を押してください。トレードが終わったら ⏎ キーを押します。金をトレードしたくないときは0を入れるか、代わりに ⏎ キーを押してください。アイテムはトレードされる前に取り外されていなければなりません。

**L)eave（離れる）** キャラクタを調べることを終了するオプションです。L キーを押してギルガメッシュのメインメニューに戻り、もう一度 L キーを押して城のメインメニューに戻ってください。

ダンジョンを冒険している間でも、キャンプすることによってキャラクタを調べることができます。この場合、これまでのオプションの他に2つの特別オプションが利用できます。

**S)pell（呪文）** 呪文を唱えます。もちろん、呪文を唱えるには、それを覚えていなければなりませんし、それを唱えられる呪文ポイントを持っていなければなりません。もしその呪文が傷を癒すためのものなら、パーティのメンバーの誰にかけたいのか尋ねられるでしょう。呪文の中にはモンスターとの戦闘中にしか使えないものもあります。マニュアルの後ろの呪文のリストの中で、“キャンプ”または“いつでも”と書かれている呪文がキャンプで使用できるものです。

**U)se(使う)** 特別のアイテムを使います。そのアイテムは、例えばボルタックの店で買った薬のように、呪文を唱えられる物かもしれませんし、あるいはキャラクタの年齢を減らす特別な機能を持ったアイテムかもしれません。

誰でもアイテムを使うことはできます。それを使うために呪文を知っている必要はありません、呪文ポイントも必要ありません。つまり戦士が自分たちを治療するためにDiosの薬を持っていてもいいわけです。ただし、普通に呪文を唱えるのと同様に、キャンプでは使えない呪文もありますから注意してください。

魔法のアイテムは、それぞれ何回使えるかはわかりません。使った後、壊れるかもしれないのです。もしアイテムが壊れたら、リストのなかに“壊れたアイテム(Broken Item)”と表示されます。ダンジョンで見つける新しいアイテムのために、壊れたアイテムは捨てた方がよいでしょう。

キャラクタを調べるときにキャラクタがいる場所次第では、利用できないオプションもいくつかあります。

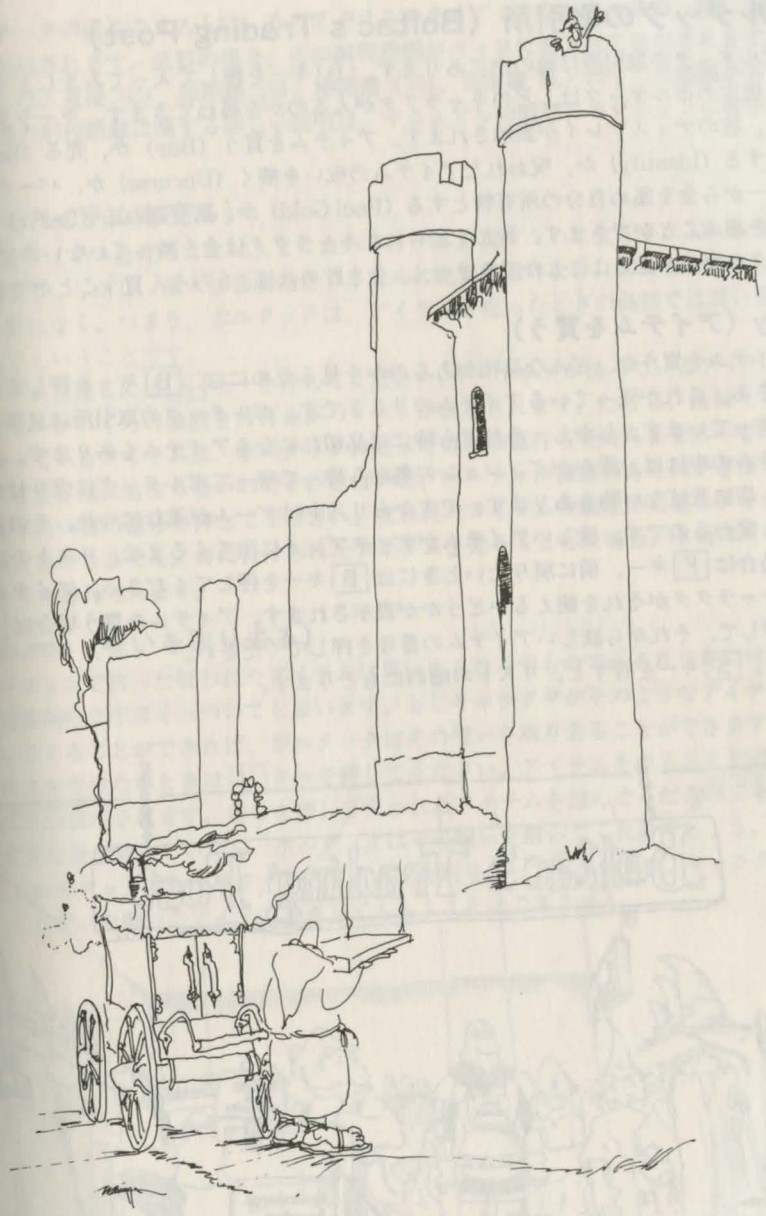
- 訓練場では、読む(Read)、離れる(Leave)しか使えません。
- ギルガメッシュの酒場では、呪文を唱える(Spell)、アイテムを使う(Use)はできません。
- ダンジョンの中でキャンプを張っている時は、すべてのオプションが選べます。

## ここまではわかりましたか？

ここまでにずいぶん沢山のことを覚えたはずです。ギルガメッシュの酒場で、キャラクタの特性、装備、そして金を調べる方法はわかりましたか？キャラクタたちにアイテムを身に付けさせる方法もわかったはずです。それでは、ギルガメッシュの酒場を離れ、ボルタックの取引所に行ってみましょう。今、ギルガメッシュの酒場にいるなら、次の指示に従ってください。

1. キャラクタを調べ終わったなら、[⏎]キーか[L]キーを押してギルガメッシュのメインメニューに行ってください。
2. もう一度[⏎]キーか[L]キーを押してギルガメッシュのメインメニューを離れます。
3. それでいいですよ。





'Could you bring it up, I'm on the phone?'

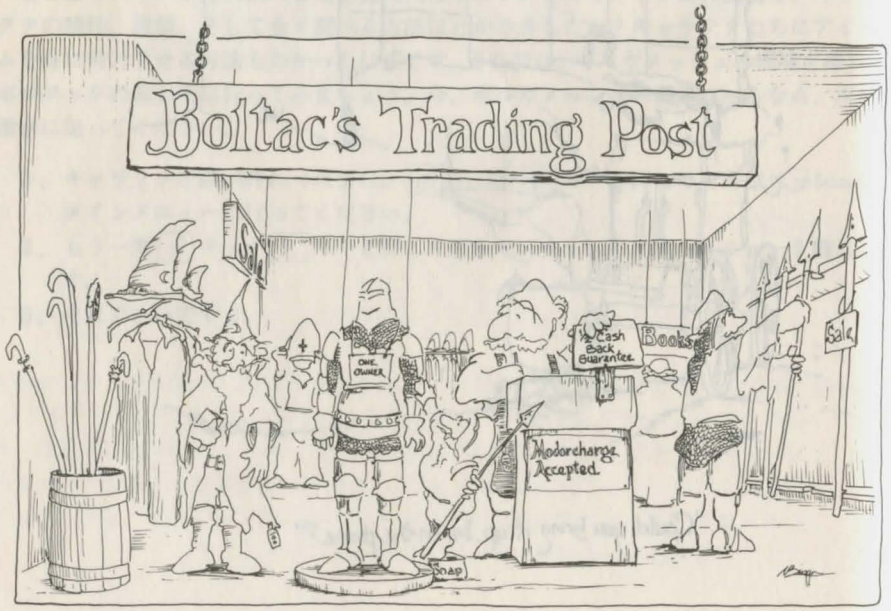
## ボルタックの取引所（Boltac's Trading Post）

ボルタックの取引所は城の中にあります。B キーを押して入ってみましょう。すると、店主のボルタックは、どのキャラクタが入るのかを尋ねてきます。キャラクタを選ぶと、店のディスプレイが表示されます。アイテムを買う（Buy）か、売る（Sell）か、鑑定する（Identify）か、呪われたアイテムの呪いを解く（Uncurse）か、パーティのメンバーから金を集め自分の所有物とする（Pool Gold）か、店を離れる（Leave）かのどれかを選ぶことができます。新しく創られたキャラクタは金を持っていないので、ボルタックの商品を見ることしかできません。金を貯めれば、もちろん買うことができます。

### B)uy（アイテムを買う）

アイテムを買うか、どんな品物があるのかを見るためには、B キーを押してください。さあ、これが売っているアイテムのリストです。ボルタックの取引所は見事な品揃えを誇っています。しかし、それでも時には品切れになるアイテムもあります。また、アイテムの中には、誰かがダンジョンの奥から持って帰ってボルタックに売り付けない限り、店に並ばない物もあります。ですからリストはゲームが進むにつれ、その長さも中身も変わるのです。欲しいアイテムがディスプレイに出てくるまで、リストの次を見たい場合は F キー、前に戻りたいときには B キーを押してください。アイテムの値段、キャラクタがそれを使えるかどうかが表示されます。アイテムを買う場合は P キーを押して、それから欲しいアイテムの番号を押してください。

また、S キーを押すと、リストの始めにもどります。






ボルタックの商品のリストは、そのアイテムのタイプ（すなわち、武器、鎧、小手など）も表示されます。武器の場合、その射程距離がカッコに囲まれて表示されます。射程距離には、近接（C）、短距離（S）、中距離（M）、長距離（L）の4つの範囲があります。武器の射程距離に関する詳しい説明は、マニュアルの戦闘のセクションに書かれています。

### S)ell（アイテムを売る）

余分なアイテムを売ることは、より良いアイテムを買うために金を手に入れる最も良い方法です。しかし、商人は皆商売をするために売買で儲けなければならないということをお忘れなく。つまり、ボルタックは、アイテムを売ったときの価格では買い戻さないだろうということです。

アイテムを売るには S キーを押してください。キャラクタが持っているアイテムに、ボルタックがいくらの値段を付けるかのリストが表示されます。ただし、最初キャラクタが持っているアイテムは、ボルタックにとっては何の値打ちも持ちません…1ダースあっても金1枚にもならないのです。とはいえ、パーティが価値のある何かを得たときは、売りたい物の番号を押してください。呪われたアイテムや鑑定の必要なアイテムは売ることはできません。身に付けられたアイテムを売ろうとした場合、本当にそうしたいかどうか尋ねられます。

### U)ncurse（呪いを取り去る）

ダンジョンで拾った呪われたアイテムは災いをもたらすもので、それを身に付けた者に、接着剤のようにくっついてしまいます。もしキャラクタがそのようなアイテムを店へ運んでくることができれば、ボルタックはその呪いを取り去ることができます。このサービスを受けたいときは U キーを押してください。アイテムを売るときと同じようなリストが表示されます。番号を押して呪われたアイテムを選んでください。キャラクタが充分な金を持っていたら、ボルタックはその呪いを解いてくれるでしょう。

**注意**：ボルタックはキャラクタからアイテムを取り去ってしまいます。キャラクタはその呪いを解いたアイテムを返してもらうことはできません。

**I)dentify（アイテムを鑑定する）**

ダンジョンで何かアイテムを見つけた時、最初はそれが何かはっきりとはわからないことがあります。これらのアイテムは、その外観を説明されるだけになります。可能ならば、こういったアイテムはすぐに鑑定したほうがよいでしょう。でないと、それが呪われたアイテムである場合もあるのです。

司教の特別な力の1つに、アイテムを鑑定する能力があります。しかし、司教にそれを確認させるには危険もあります。もし司教が不注意だったら、アイテムに触ってしまうかもしれないのです。もしそれが呪われたアイテムだったら、不運な司教はそれを使用することを強いられるでしょう。こういう理由で、ボルタックは鑑定を有料で行なってくれるのです。言うまでもなく、このサービスに関して彼は料金を厳しく取り立てます。アイテムを鑑定するための手続きは、I キーを押すことを除けば、呪いを解くための手順と同じです。

**P)ool Gold（金を集める）**

ダンジョンエクスプレスカードを持っている冒険者はほとんどいないので、店では限られた予算で高価なアイテムを買うために“金を集める”オプションを用意しています。このオプションは、パーティのメンバー全員の所持金を買物をしているキャラクタに集めるものです。

**L)eave（ボルタックの取引所を離れる）**

ボルタックの取引所から出るには、⏎ キーか L キーを押してください。パーティは前のメニューへ戻ります。城に着くまで、またはボルタックの店のお望みのメニューに達するまで、このキーを押し続けてください。

**注意**：店を離れた後、おそらく手に入れたばかりの輝かしく新しいアイテムに大いに満足するでしょう。しかし、ただアイテムを所有するだけでは、ダンジョンの中でそれらを使えるわけではありません。戦闘中に使えるのは、身に付けているアイテムだけです。アイテムを身に付けるプロセスは、ギルガメッシュの酒場のセクションで説明されています。



## カント寺院（The Temple of Cant）

パーティのメンバーが死んだり（Dead）、麻痺させられていたり（Paralyzed）、恐がっていたり（Afraid）、または同様の状況に陥った場合、彼らはカント寺院に運ばれます。

城のメインメニューで T キーを押すと寺院につきます。もし冒険を始めたばかりなら（パーティがまだダンジョンに入っていないなら）、寺院のサービスは必要ではないでしょう……キャラクタは“苦しんでいる”わけではないのです。それでも、ここでなにができるかを見ることはできます。

寺院に入ったら、寺院が救えるキャラクタのリストと2つのオプションが表示されます。

H)ELP SOMEONE　　N)EXT PAGE　　L ⏎ EAVE

キャラクタを救うために H キーを選んで、そのキャラクタを示す文字を押してください。寺院の高僧が、そのキャラクタを救うためにいくら必要なのか告げます。どのキャラクタがその金を払うのか選んでください。そのキャラクタが十分な金を持っていなければ、救うことはできません。もしキャラクタが死んだり灰になっている（ただ死ぬよりも悪い）場合以外は、寺院での治癒は必ず成功します。しかし、復活を行なうときは、高僧でも失敗する場合があります。

Vitality の数値が高いキャラクタは助かるチャンスも大きいのですが、歳を取って虚弱なキャラクタは復活するのにかなり苦労するでしょう。死から蘇ることに失敗したキャラクタは灰になってしまいます。そのような憂鬱な状況でさえ、まだ望みはあります。もっと高い金を払えば、灰になってしまった者でさえ復活させることができるのです。しかし、これにも失敗すれば、キャラクタは永遠の眠りにつき、いかなる手をもってしても復活させることはできません。

死から蘇った者は、ヒットポイントが1ポイントしかありません。大急ぎで冒険者達の宿へ行きましょう。しかし、灰から復活した者たちは、すべてのヒットポイントが元に戻っています（高い金を払っただけのことはあるわけです）。

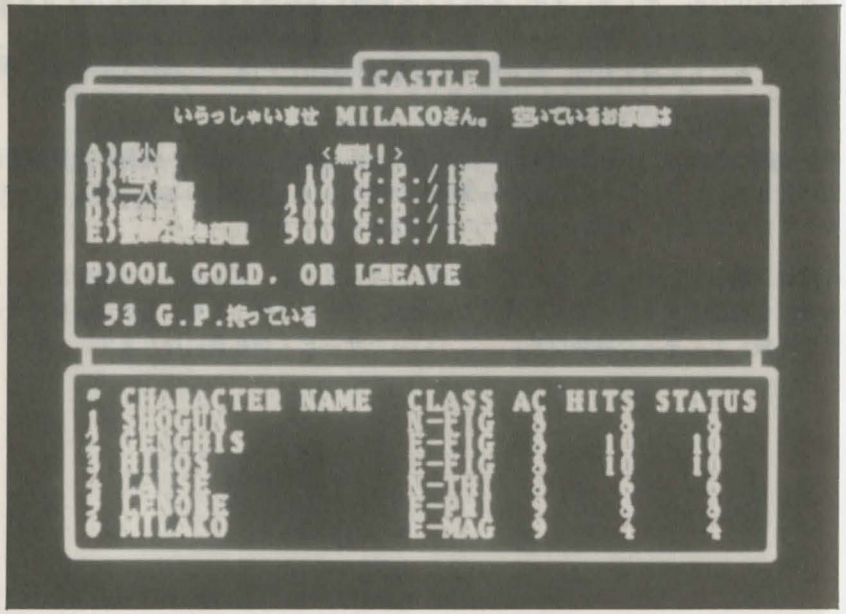
寺院は、殺してしまったノン・プレイヤー・キャラクタ（ダンジョンの中で出会った生き物）を復活させるサービスも行っています。ゲームを終了させるために必要なキャラクタを殺してしまった場合などに、こういったサービスが必要になります。

## 冒険者達の宿（Adventurer's Inn）

冒険者達の宿はキャラクタがヒットポイントを取り戻す所で、彼らが次のレベルになったかどうかを判定する場所でもあります。城のメインメニューから A キーを押すと冒険者達の宿に行けます。訓練場の時と同じ方法で、休息と休養の必要なキャラクタを選んでください。キャラクタを冒険者達の宿へ入れると、利用できる部屋のリストが表示されます。高い部屋ほど早くヒットポイントを回復することができます。

**注意：** Wizardry では年齢も重要です。50歳を越えると、キャラクタはどんどん弱々しくなり、結局、"旧き良き時代"について雑談する以外、まったく役に立たないようになってしまいます。ですから、ベッドで何週間も過ごしすぎないようにしましょう。

後で説明しますが、キャラクタに費用も無駄な時間もなしにヒットポイントをもとに戻す呪文を唱えることもできます。しかし冒険者達の宿も、少なくともキャラクタが金を持っている限り、呪文を唱える友人を持たない者に医学的なサービスを施します。それでは部屋のタイプを選びましょう。馬小屋(Stable)以外の部屋は、すべて、ヒットポイントを回復でき、一週間単位で料金がかかります。もっと金が必要な場合、パーティから金を集めることもできます。これはパーティのすべてのメンバーから金を集め、泊まるキャラクタに与えるオプションです。パーティの金を集める場合は P キーを押してください。



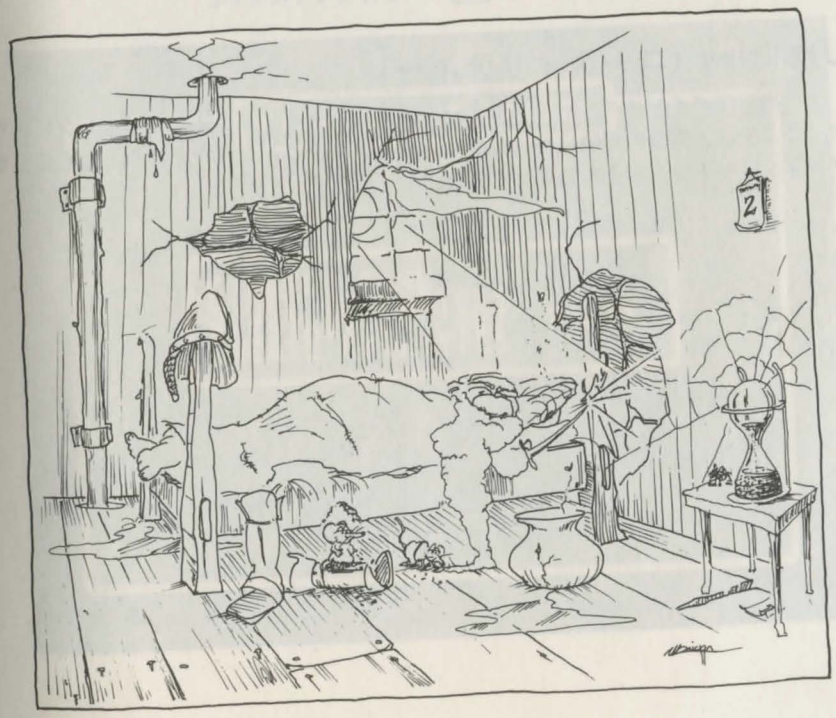



部屋を選んだら、完全にヒットポイントが回復するか、金がなくなるまでそこにいることができます。ディスプレイはキャラクタのヒットポイントを表示し、残金を秒読みするように数えます。金の残りが不安なら、SPACE キーを押して早めにチェックアウトすることもできます。

### レベルを上げる

冒険者達の宿に滞在した後、キャラクタはレベルが上がったかどうかチェックされます。レベルが上がることは最高の喜びでしょう。キャラクタのレベルが上がった場合、その宣言が表示され、どの能力値に変化があったかが告げられます。魔法を使えるキャラクタは新しい呪文を学ぶ場合があります。最後に、次のレベルに達するにはどれくらい経験ポイントが必要なのかが表示されます。また、ときには2レベル以上レベルが上がる場合もあります。これは、キャラクタが長いこと休息を取らなかったりした場合に起きます。もしその可能性がある場合、もう一度馬小屋に泊まってみてください。もしキャラクタのレベルが上がらなければ、次のレベルにはどれだけの経験値が必要なのか表示されるだけです。

宿を離れるには ⏎ キーか L キーを押してください。



## ついてきていますか？

さて、いよいよ城から出て城の出口に向かいます。冒険者達の宿、ギルガメッシュの酒場、カント寺院、ボルタックの取引所はもうわかりますね？それでは城のメインメニューに戻りましょう。

1．城のどこかに入るなら、⏎キーか L キーを押し続けて城のメインメニューに戻ります。
2．はい、それでいいですよ。

## E)dge of Town（城の出口）

城の出口は城の外にあるすべての場所を指します。ここには、訓練場（Training Grounds)、ダンジョン(Maze)、ユーティリティー(Utilities)、ゲームを終了する(Leave Game）のオプションがあります。城のメインメニューで E キーを押してください。

ダンジョンの入口の方から、恐怖の叫びや、むしゃむしゃ喰う騒音が聞こえてきます。間違いなく、ここが冒険の準備ができたパーティが訪れる場所なのです。ダンジョンに入るには M キーを押してください。

Wizardry を終了するときには、L キーを押してください。

## U)tilities（ユーティリティー）

城の出口のメインメニューで U キーを押すとユーティリティーオプションに入ります。ここでは、実際の冒険以外に必要な、さまざまなことが行なえます。最も重要なオプションはキャラクタを移動させることでしょう。



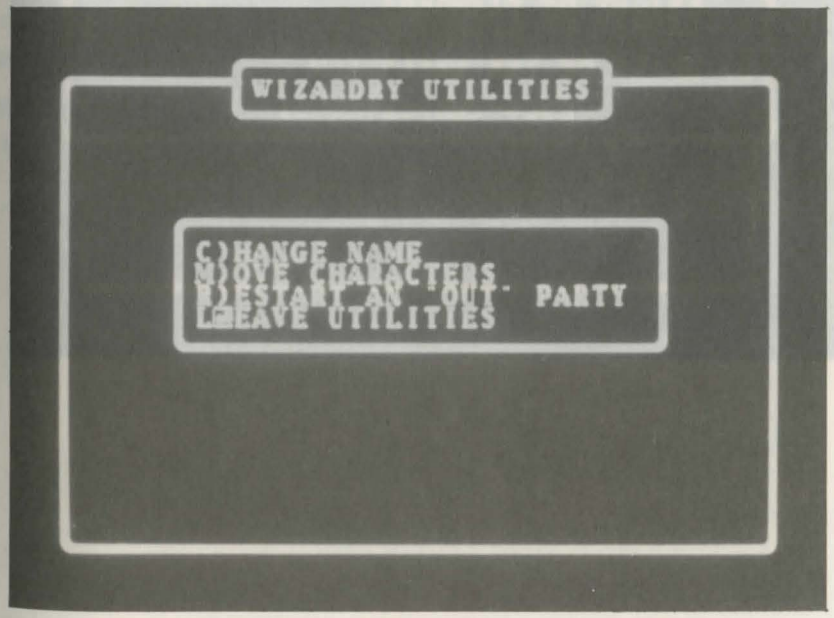
## M)ove Characters（キャタクタを移動させる）

デュプリケイトディスクの間でキャラクタを移動させるためのオプションです。他の Wizardry のシナリオ（#4 以外）から Wizardry #5 へキャラクタを移動させることもできます。

転送元のデュプリケイトディスクを入れ、移動させたいキャラクタを選んでください。キャラクタはそのディスクから移され、コンピュータのメモリに記憶されます。次に、転送先のデュプリケイトディスクを入れます。キャラクタはこのディスクへ移動させられるのです。

キャラクタを移動するオプションには、次のような意味があります。

- 同じシナリオでプレイしているキャラクタを別のシナリオディスクに移動させる。たとえば、友人のキャラクタを救出するために、友人のデュプリケイトディスクに自分のキャラクタを移動させるような場合です。
- 違うシナリオでプレイしているキャラクタを移動させる。たとえば、Heart of the Maelstrom をプレイし始めるとき、あなたのキャラクタを Wizardry #1 から持ってくることもできるわけです。



今までのWizardryのキャラクタを移動させるオプションでは、Heart of the Maelstromへキャラクタを移動させることはできません。Heart of the Maelstromの移動オプションを使ってください。このオプションを使えば、Heart of the Maelstromのキャラクタを以前のシナリオに移動させることもできます。

Wizardryでは、キャラクタは常にディスクAに記録されています。もし移動がうまく行かなかった場合、キャラクタは転送元のディスクに戻されます。

[M]キーを押すだけでキャラクタを移動させるオプションを実行することができます。キャラクタがいるシナリオ（転送元のシナリオ）はどちらかを尋ねられますので、[A]キーまたは[B]キーを押してこれに答えてください。

転送元のシナリオを選んだら、キャラクタを移す先のシナリオを訊ねられます。

もう一度[A]キーまたは[B]キーを押して、キャラクタを移動させる先のシナリオを答えてください。

今までのWizardryのシナリオから、Heart of the Maelstromへキャラクタを移動させるときには、いくつかの変化が起きます。

- 彼らのアイテムや金はすべてなくなります。Heart of the Maelstromは今までとは違ったアイテムを使いますし、金はMaelstrom内で稼がなければならないものだからです。
- キャラクタのレベルはレベル1になります。しかし、前の能力値の内の一部分はそのまま受け継がれます。
- キャラクタの知っている呪文はすべて失われ、ヒットポイントはレベル1の標準値に戻されます。
- ある職業、とりわけ君主と忍者は、訓練場で直ちにつくられるキャラクタではありません。こういった職業はキャラクタの成長の結果として得られるものです。しかし、キャラクタを移動させるオプションでは、こういったすでに発達したキャラクタも移動させてくれます。もちろん、今書いた職業だけでなく、いかなるキャラクタでも移動は可能です。

Heart of the Maelstromから他のWizardryのシナリオへ移動させるとき、キャラクタの知っている呪文は失われ、アイテムも移動されません。Heart of the Maelstromの魔法とアイテムは、他のシナリオとは違っているのです。

## C)hange Name（名前を変える）

キャラクタに新しい名前を付けたい場合、ユーティリティーのメインメニューで[C]キーを押してください。そして名前を変えたいキャラクタを選び、新しい名前を入力してください。

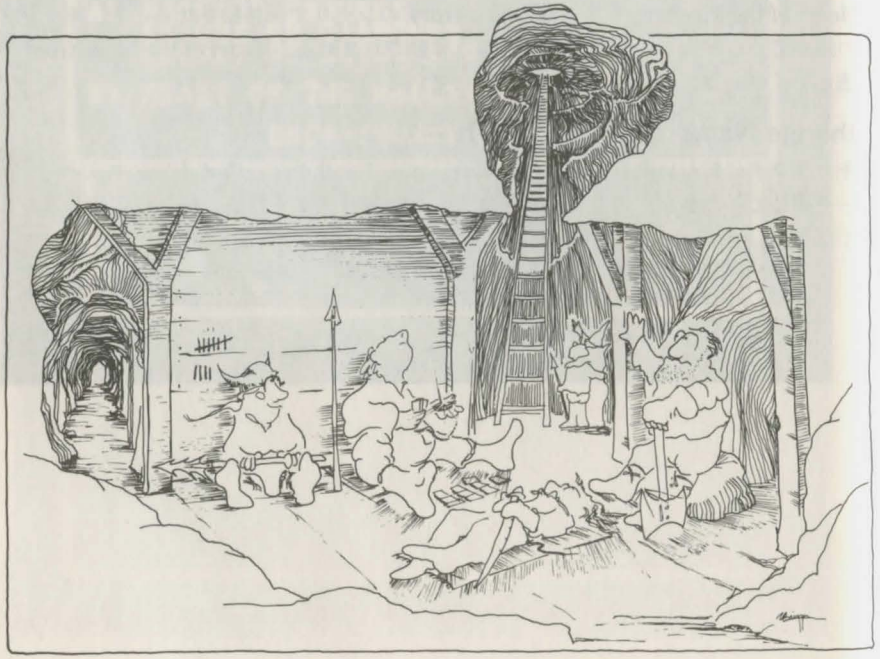
## R)estart an "Out" Party（冒険の再開）

キャラクタかパーティが不在の場合、R キーを押してダンジョンの中の彼らでゲームを再開することができます。ダンジョンの中で待っているキャラクタのリストが表示されますから再開したいキャラクタを選んでください。このキャラクタがパーティのリーダーとなり、名前の横に＊マークが表示されます。

次にリーダーと同じ位置にいるキャラクタのリストが表示されます。パーティの他のメンバーを選び ⏎ キーを押してください。そのパーティで再出発できます。このオプションを使わないなら ESC キーを押してください。

このオプションを使うと、ダンジョンのプレイを終了した同じ場所からプレイを再開することができます。このオプションは、ダンジョンで、冒険を終了（Quit）時に使えます。この冒険を終了する（Quit）オプションについては、冒険のセクションで説明します。

それではユーティリティーから抜けて（Leave)、城へ戻りましょう。





これで城やそのまわりの場所に関して知らなければならないことはすべて説明しました。いよいよ冒険に出発です。これがあなたの冒険の始まりであり、私の役目は終わりです。それでは勝利を求めてダンジョンへ出発しましょう。

# 冒険

Wizardry の本質は冒険です。今こそ挑戦を受ける時、安全だが高価な城の領域を離れ、危険だが膨大な富と栄誉が待ち受けているダンジョンの回廊へと突き進む時なのです。

成功した冒険とは次の７つの段階を踏んだもののことをいいます。

1．冒険のためにパーティを集める。
2．ダンジョンを歩き回って地図をつくる。
3．モンスターと（首尾よく）闘う。
4．ノン・プレイヤー・キャラクタと話し、アイテムを交換し、アイテムを与える。
5．見たこと聞いたことすべてに関する記録を付ける。
6．探求を完了するための知識と技術のすべてを使う。
7．生還する!!!

## パーティを集める

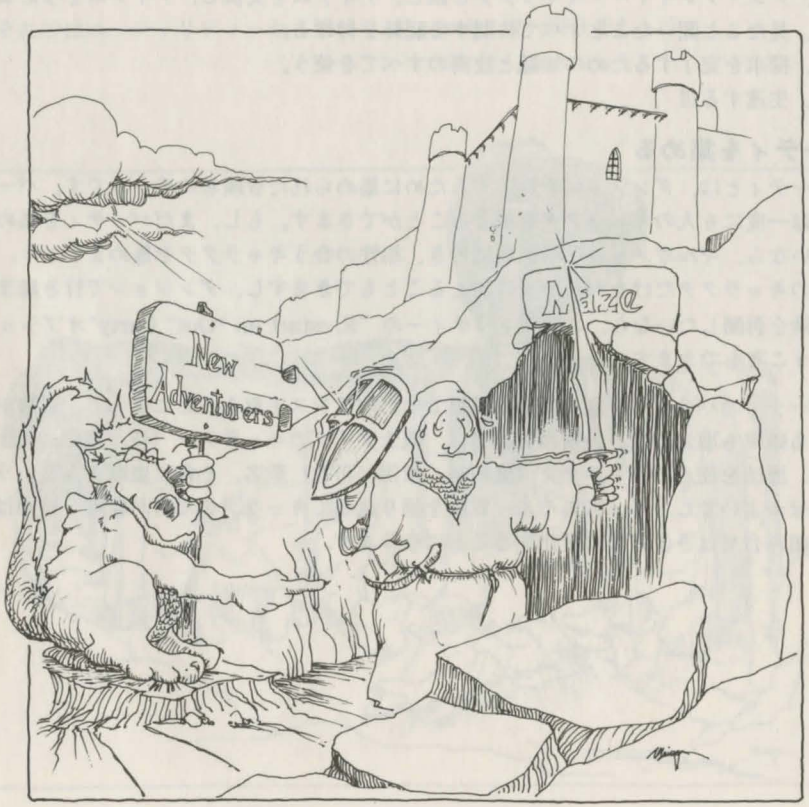
パーティとは、ダンジョンを冒険するために集められた冒険者のチームです。パーティには一度に６人のキャラクタを加えることができます。もし、まだパーティを集めていないなら、ギルガメッシュの酒場に行き、相性の合うキャラクタを集めましょう。城の中のキャラクタだけをパーティに加えることもできますし、ダンジョンで行き詰まった冒険を再開したいなら、ユーティリティーの "R)estart an "Out" Party"オプションを使うこともできます。

パーティのバランスを取ることは重要です。バランスを取ることによって、冒険が成功する確率も増えます。最初の冒険では、戦士タイプのキャラクタ（侍、君主、戦士）数名、魔法を使えるキャラクタ（魔術師、僧侶、司教）数名、それに盗賊１人という組み合せがよいでしょう。もちろん、冒険を繰り返してキャラクタたちが経験を積めば、この組み合せはさまざまに変化することになります。

## キャラクタをチェックする

ダンジョンに入る前に、パーティのキャラクタの状態をチェックするように心がけましょう。気を付けなければいけないのは次のことです。

- もし誰かのヒットポイントが完全でなかったり、なにか問題ある状態なら、まず冒険者達の宿やカント寺院に行った方がよいでしょう。また誰かがレベルを上げる可能性があるなら、先に冒険者達の宿に行くべきです。
- キャラクタたちが正しいアイテムを身に付けているかどうか確かめましょう。キラキラ輝く新しい剣も、キャラクタが身に付けなければなんの役にも立ちません。
- 好みのキャラクタでパーティを作ったら、城の出口へ行き M キーを押して目的地であるダンジョンへ進んでください。






## キャンプ

ダンジョンにいるときは、絶え間ないモンスターの攻撃にさらされることになります。しかし、幸運なことに、戦闘をしていない時ならいつでも、パーティはキャンプを張ることができます。キャンプをしているときは、見張りが立っているものと考え、この間はモンスターからの攻撃はありません。キャンプ中には以下のことが行なえます。

### #)Inspect（パーティのメンバーを調べる）

パーティのメンバーを調べます。表示される内容は訓練場や酒場のものと同じですが、利用できるオプションはさらに多くなっています。ギルガメッシュのセクションで触れられているオプションは、すべて利用できます。

### R)eorder（並べ替え）

パーティの行進の順番を変えます。少なくとも誰かが先頭に立たなければならないわけで、その他の者たち（ラッキーな者たち）は彼らの後ろに立って、縮こまっていてもよいのです。普通、最も強く最も健康なキャラクタが先頭に立ち、魔法を使える者や、その他体力のそれほどない者を後方に置くようにしたほうがよいでしょう。先頭に置きたいキャラクタの番号を打ち、並べたい順番にキャラクタの番号を打って行きます。

パーティの並べ替えをするとき、キャラクタが持っている武器の射程距離のことも忘れないでください。パーティの後ろの３人のキャラクタは、短射程、中射程、或は長射程の武器を持っていないかぎり、戦闘の時に戦うオプションを選ぶことはできません。

### E)quip（身に付ける）

このオプションはパーティ全員に一度に行なえることを除けば、キャラクタを調べる時の身に付けるオプションと同じです。これは、ボルタックの所でたくさんのアイテムを買ったばかりの時や、パーティが出発したばかりの時に便利です。

### L)eave（キャンプを離れる）

ダンジョンに入ります（ウワァ！）。

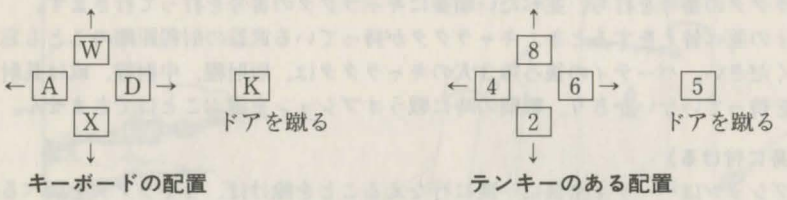
## ダンジョンの冒険

ダンジョンのディスプレイでは、眼の前のダンジョンの様子が3Dで表示されます。その下には、パーティの各キャラクタの状況を表示するウインドウも現れます。ディスプレイのいちばん上の方には、今使っているオプションが表示されます。

ダンジョンにいるとき、次のキーを押すことによって動き回ることができます。

W 前方へ1歩進みます
A その場で左を向きます
D その場で右を向きます
X その場で後ろを向きます
K ドアを蹴破り、一歩進みます

これらのキーは、K を除いては、押しやすいようにキーボード上でダイヤモンド形に配置されています。キーボードにカーソルキーがある場合、それも同様に使えます。また、前進するために F キーを、左折のために L キーを、右折のために R キーを使うこともできます。(キーボードにテンキーがある機種はそれも同様に使えます。)




キーボードの配置　　テンキーのある配置

移動以外の行動は、以下のキーで指示します。

C キャンプ

O ダンジョンのディスプレイを見やすくするように、情報のウインドウを表示させたり消したりします。

S パーティの状況のウインドウを表示させたり消したりします。この事により、ウインドウを最新のものにできますので、キャラクタが毒を受けている場合などに有効です。

T メッセージの表示時間を調節します。1から99までの数字を打ち込んでください。数字は約1/10秒にあたります。何も変更しない場合、この数字は20になっています。

I パーティに捜索（Inspect）を行わせます。捜索はさらに、S)ecret Door（隠し扉）、H)idden Item（隠されたアイテム）、D)ead Body（死体）の3つの具体的なタイプに分けられます。



### H)idden Items（隠されたアイテム）

このオプションを選ぶと、キャラクタは皆、いまパーティがいる場所(その区画のみ)を捜索します。アイテムを見つけられるチャンスは、キャラクタの職業、種族、レベルや能力値次第です。キャラクタが立っている地面の下に魔法の杖が埋まっているかどうかは誰にもわかりませんから、このオプションはきわめて重要になってきます。そこに何か埋められているかどうかは、捜索しなければわからないのです。ですから、何かありそうな所はどこでも、勘が働く所はどこでも、とにかく捜索してみたほうがいいでしょう。時には、本当に何か見つかることがあるかもしれません。

アイテムのありかや、アイテムの存在そのものについての手がかりすらないこともあります。こういったものを見つけられるかどうかはすべてあなた次第なのです。たとえわずかな可能性でも、近くに何かが隠されているかもしれない時はいつでも、捜索してみることです。

## S)ecret Door（隠し扉）

隠し扉は捜さなければみつけられません。このオプションを選ぶと、キャラクタは正面の壁のドアを捜します。キャラクタの職業、レベル、種族は、隠し扉をみつけるキャラクタの能力に重要な役割を持っています。この他に、魔術師の呪文 Calific を使うこともできます。もし隠し扉が存在するなら、この呪文は常にそれを発見します。隠し扉は見つけない限り目に見えず、さらに、目に見えない限り通り抜けることができません。

また、一方通行の扉という物もあります。要するに、壁の片側からは通れても、もう一方からは通れないのです。もし、隠し扉があるはずの壁で、いくら捜しても扉が見つからない時は、反対側からは開けられない扉があるということを思い出してください。

隠し扉がないことを確信したければ、Calific を使って確認するのがよいでしょう。

## D)ead Body（死体）

ダンジョン内にいる他の冒険者を捜索するオプションです。冒険者のパーティがダンジョンの中に置き去りにされたり、殺されたりした場合、どこで彼らがそうなったかは記録されています。モンスターが彼らを別の場所へ引っ張っていってしまう場合もありますが、普通はそれほど遠くへ連れて行く前に疲れてしまうでしょう。彼らを捜すためには、別のパーティを集めて彼らのいるはずの所へ行き、その場所を調べてみてください。もし捜している仲間が見つかったら、彼らをパーティに加えることができます。見つけられなければ、Kandi という僧侶の呪文が役に立つかもしれません。

扉を通ることなしに彼らの所へ行けて、そのうえ十分に接近していれば、彼らを見つけることができます。連れ戻すために、パーティに新しいメンバーを加えられるだけの余裕が必要です。[I] キーを押して、続いて [D] キーを押せば死体の捜索を行ないます。

そこにいるキャラクタの名前が表示されますので、[G] キーを押して連れて行きたいキャラクタの番号を押してください。全部選び終わったら、[⏎] キーか [L] キーを押してください。

パーティがダンジョンの中で生きて無事に残っている場合もあります、彼らを捜す場合も、死体のときと同様に別のパーティを送り込み、先のパーティを残してきた所で捜せばよいのです。そうすれば先のパーティはみつかるでしょう。同じ場所に10人以上のキャラクタがいる場合、死体を調べると最初の10人だけがみつかります。その他の者をみつけるには、彼らのうちから何人かを救出しなくてはなりません。

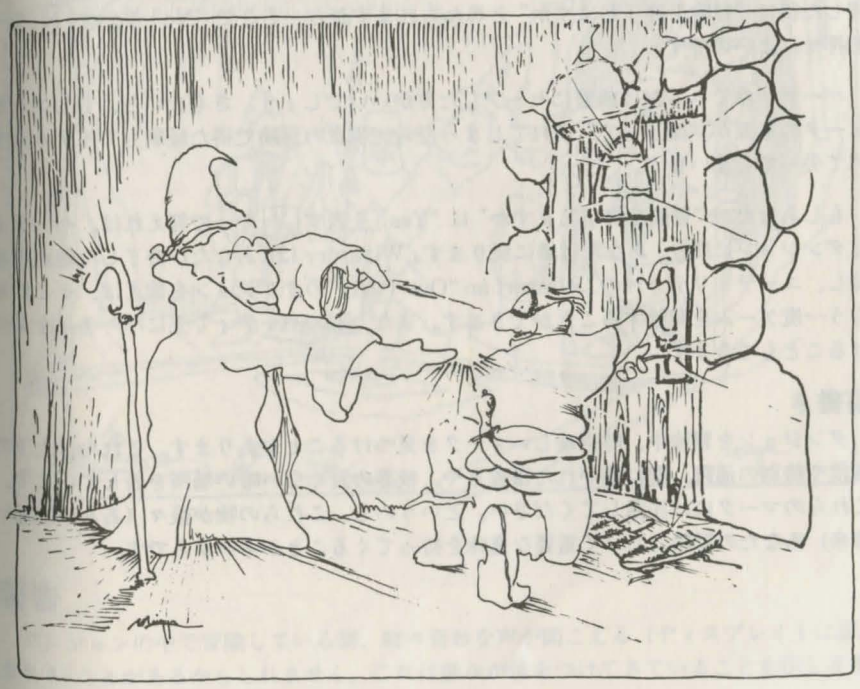


## P)icking Lock（カギを開ける）

カギのかかった扉を開けるには [P] キーを押します。カギを開ける場合、普通は盗賊か忍者しか成功する可能性はないのですが、とにかくそれが成功する可能性はキャラクタのレベルと能力値によって決まってきます。さらに、魔術師の呪文 Desto でもカギを開けることができます。Desto についてはマニュアルの魔術師の呪文のセクションに詳しく説明されています。

カギを開けられなければ、もう一度挑戦しなくてはなりません。しかし、その前に少し時間をおいてください。向こう側には、扉を抑えているモンスターの群れがいるかもしれません。散歩をし、少し戦闘をこなして、それから戻ってきてもう一度挑戦した方がよいでしょう。ただし、これは Desto にはあてはまりません。Desto は扉が開くまで連続して何度も試してみてもよいでしょう。

魔法によってカギをかけられている扉もあれば、特別のアイテムがなければ開かない扉もあります。このような場合、カギを開けようという試みも Desto もすべて失敗します。



## U)sing an Item（アイテムを使う）

ダンジョンでアイテムを使いたい場合は U キーを押します。どのキャラクタがアイテムを使うのかを尋ねられ、続いてキャラクタの持っているアイテムが表示されます。どのアイテムを使うのかを番号で答えてください。もしアイテムが呪文を持っている物なら呪文を唱えられます。もしアイテムがカギのような特定の目的を持っていれば、扉のカギを開くことができます。

もし使いたいアイテムが鑑定されていなかった（知らぬものであった）ら、おそらくその使い方も正確にはわかっていないでしょう。そのようなアイテムを選択しても、自分が知らないアイテムを使おうとしていると表示され、使うことはできません。しかし、もしそれが魔法の薬のようなアイテムであれば、鑑定されていなくても使える場合があります。

## Q)uick Save（クイック・セーブ）と Q)uit（ゲームの終了）

パーティをセーブするか現在の冒険を終了するには Q キーを押します。現在の位置と呪文ポイント、状況などのデータがすべてセーブされます。これでダンジョンの冒険を終了することもできます。コンピュータの電源が急に切れたりしても、最後にセーブされた所からゲームを再開することができます。パーティをセーブするには、Q キーを押した後に“冒険を終了しますか”と尋ねられますから、そこで“No”を示す N キーを押せばよいのです。

パーティはできるだけ頻繁にセーブした方がいいでしょう。さもないと、もしコンピュータの電源が“間違って”切れてしまったら、現在の冒険で得た経験もアイテムもすべて失ってしまいます。

もしあなたが“冒険を終了しますか”に“Yes”を表す Y キーで答えれば、パーティはダンジョンに残り、あなたは城に戻ります。Wizardry は、あなたが終了した地点を記録し、ユーティリティーの“R)estart an “Out”Party”のオプションを使えば、そこからもう一度ゲームを開始することができます。また、別のパーティで先にパーティを見つけることもできます。

## 落書き

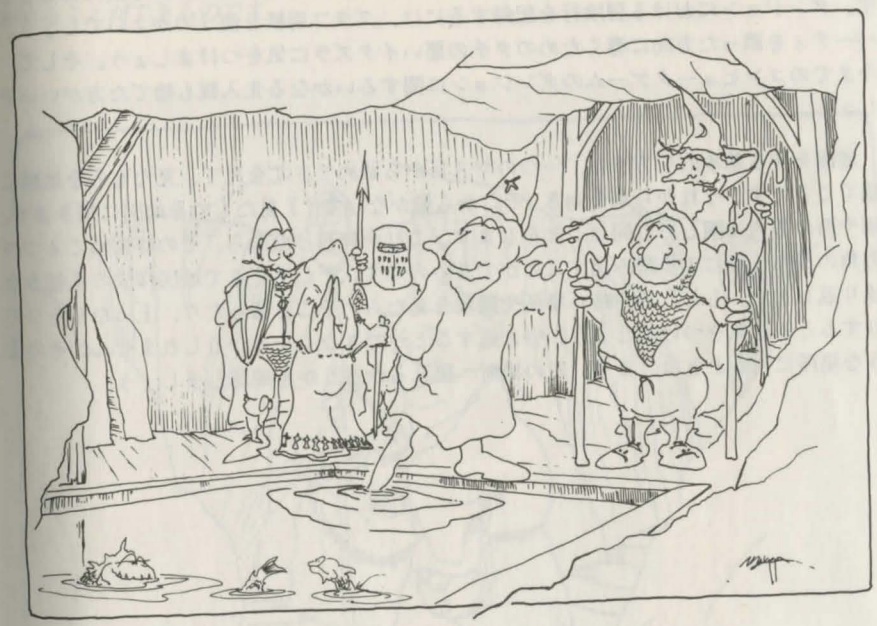
ダンジョンを冒険中、時折珍しいマークを見つけることがあります。これらは上下の階段や特別の通路、壁に描かれた落書きや、視界の良くない暗い場所を表しています。これらのマークには注意してください。というのも、これらの物が後々（あるいは近い将来）あなたの冒険において重要な意味を持ってくることが多いからです。



## 水たまりについて

ダンジョンには数々の危険が待ち受けていますが、そこにはたくさんの魔法の水たまりも点在しています。キャラクタには泳ぎ方も教えておきましょう。魔法の水たまりに出くわした時は、まずそこに入るキャラクタを選ばなければなりません。それから、その水たまりがどれくらいの深さのレベルがあるのかを告げられます。キャラクタがどのレベルまで泳ぐかを決めてください。経験の無いキャラクタは溺れることがあります。ですから、レベル１のキャラクタを水たまりの底へ投げ込んだりしてはいけません。

水たまりには、パーティが時々必要とするような魔法の効果がたくさんあります。すべての水たまりが異なった効果を持っています。他のものにはない効果を持つ水たまりもあるでしょう。いい効果を持つ水たまりかそうでないかは、まったく運次第です。最後にひとつだけちょっとした手がかりを教えましょう。水たまりで見つかるであろうアイテムは、たいてい浮かんではいません。



## 警告

ダンジョンの中で冒険している間、時々奇妙な声が聞こえる（ディスプレイ上に表示される）ことがあるかもしれません。これは誰かが後をつけてきていることを示します。後ろだけでなく、誰かが前にいる場合もありますから御用心！

## 地図を作る

ダンジョンに入ると、まず最初にダンジョンの1階（一番上）の、城に通じる階段の所にいると表示されます。この階段を上ると城へ戻ります。城からダンジョンへ入るとき、パーティは北を向いていて、東0北0の位置にいることになります。

そんなことどうだっていいじゃないか、ですって？ダンジョンの中で生き残るには、今どこにいるのか、そこでどんなふうになっているのかということを正確に知らなければならないのです。これを知るただ1つの方法は、正確な地図を作り、機会を得る度にそれを改良していくことです。

実際、地図を作ることは優秀なWizardryのプレイヤーとなるためには最も重要な技術の内の1つです。良い地図がなければ、完璧に道に迷い、結果としてキャラクタは死んでしまうかもしれません。

地図を作ることは決して難しいことではありません。とはいえ、多少忍耐力は必要です。ダンジョンにおける冒険行を記録するには、グラフ用紙を使うのがよいでしょう。パーティを誤った方向に導くためのタチの悪いイタズラに気をつけましょう。そして、今までのコンピュータゲームのダンジョンに関するいかなる先入観も捨てた方がいいでしょう。

地図を作る基本的な方法は、一つのマス目から始めて、北を見て、見たものを地図に描くことです。それから東を向き（そこから動かないで！）見たものを地図に描きます。南や西の方角に関しても同じことをします。これが終わったなら、その時初めて4つの方角のうち1つに1歩踏み出すことができるのです。そしてそこで地図作成の手続きを繰り返します。もし、扉や暗い場所や階段を見たら、そこを通ったり、上ったり下りたりするときは気をつけましょう。引き返すことができなくなるかもしれません。そのような場所に入るときは、まず、元の場所へ戻れるかどうかを確認しましょう。



## 地図作成のために

地図を作る助けになるものがいくつかあります。まず、とにかく重要なのは、正しい呪文を使うことです。Milwaと、そのより強い呪文であるLomilwaは、貴重な助けとなるでしょう。この呪文は前方数マス分視界を広げてくれます。これは地図を作ったり危険の予知に大きな助けとなります。キャラクタがチームのためにこれらの呪文を使えるように、僧侶のレベルを上げるよう努力しましょう。この同じ目的のために、ボルタックの店でランプ（Lantern）と松明（Torch）を買うこともできます。これらの呪文の巻物などはほとんど存在しません。

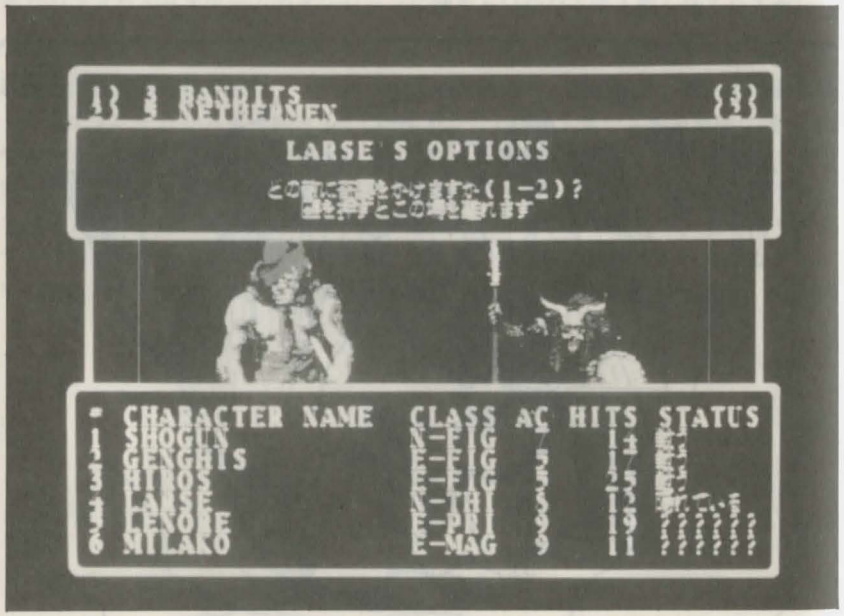
どんなに一生懸命地図を作成しても、時には道に迷ってパーティがどこにいるのかまったくわからなくなることもあります。しかし、こういったときに助けになる呪文もあります。魔術師の呪文のDumapicです。この呪文は、城につながる階段に対するパーティの位置、パーティが現在向いている方向を教えてくれます。ですから、そのダンジョンがどんなに、複雑に見えても、Dumapicをかけることによって、自分のいる位置を確かめることができるのです。

## 戦闘

なんらかの挑戦がなければ、Wizardry は単なる地図描きゲームになってしまいます。しかしありがたいことに、ここには様々な挑戦を与えてくれる集団がいます。キャラクタ達のために素晴らしい戦利品を用意しておいてくれて、血に飢えた冒険者にお待ちかねの戦いを提供してくれ、不用意なパーティは散々な目に遭わせてくれる連中。これこそモンスターの仕事なのです。これから説明する戦闘のテクニックを身に付けて、彼らと充分にわたりあえるようになってください。

## モンスターに出会う

パーティがダンジョンを冒険すれば、宝を守っている数多くのモンスターのグループと出会うでしょう。彼らがそこでお茶を飲んで、世間話をしているわけではないのは明らかです。モンスターはパーティの周りをさまよい歩いているかもしれないし、パーティの入った部屋の住人かもしれません。なかには平和を愛する菜食主義のモンスターもいるかもしれませんが、大部分は上等の“冒険者の脚”をこよなく愛する連中なのです。ですから、当然戦闘が起きることになります。






敵のモンスターに出会ったら警戒態勢に入ってください。2つのウインドウが自動的に表示されます。1つには向かい会っているモンスターの名前と数が表示され、もう1つはキャラクタに命令を与えたり戦闘の状況を逐一報告するために使われます。同時にモンスターの絵も表示されます。戦闘が始まると、状況説明用のウインドウだけが表れ、そこにはキャラクタの動き、モンスターの動きなど、戦闘についての説明が表示されます。

たいていの場合、最初はモンスターがどのように見えるかという説明だけが表示され、それが本当は何かということはわかりません。たとえば、“幽霊のようなもの（Unseen Entity）”などと説明されるわけです。これは、モンスターが不死の怪物の一種だということになります。しかし、“吸血鬼”という彼らの本性を知ることができれば、パーティはよりよい方法で戦うことができるでしょう。ゲームを進めて行くうちに、さまざまなタイプのモンスターに対して最も有効な方法は何かということもわかるようになります。モンスターの本性を見極めるには、キャラクタのI.Q.が十分に高くなければなりません。

戦闘は回数制で戦われます。それぞれの回（round）に、キャラクタもモンスターも自分の行動を決めます。そして、Wizardry が戦闘の結果を判定します。戦闘は、どちらかのサイドが逃げ去るか、完全に敗けるまで続けられます。

毎回、パーティのキャラクタごとに、選ぶことができるオプションのリストが表示されます。戦闘時のオプションは以下の通りです。

### F)ight（戦う）

キャラクタがパーティの先頭か2番目、3番目の位置にいる場合には、常にこのオプションが選べます。さらに、ある種の武器を身に付けているキャラクタは、もっと遠い位置にいても戦闘を選ぶことができるようになります。

**接近兵器（Close range weapon）** これを身に付けている場合、パーティの先頭から3番目までにいるキャラクタは、1-2のグループのモンスターを攻撃することができます。

**短距離兵器（Short range weapon）** これを身に付けている場合、パーティの先頭から3番目までにいるキャラクタは、1-3のグループのモンスターを、4番目から6番目までにいるキャラクタは、1-2のグループのモンスターを攻撃することができます。

**中距離兵器（Medium range weapon）** これを身に付けている場合、パーティの先頭から3番目までにいるキャラクタは、すべてのモンスターを、4番目から6番目までにいるキャラクタは、1-3のグループのモンスターを攻撃することができます。

**長距離兵器（Long range weapon）** これを身に付けている場合、パーティのキャラクタは、すべてのモンスターを攻撃することができます（難しいと思うかもしれませんが、すぐに慣れます）。

### P)arry（受け流す）

普通は、キャラクタが役に立つことがなにもできないとき、このオプションを選びます。このオプションは、キャラクタが戦うことなくただそこに立っているということを意味しますが、同時にモンスターの攻撃が当たる可能性を低くしてくれます。

### D)ispell（退散させる）

ダンジョンの中には、邪悪な力によって活力を得ているモンスターもいます。退散させるオプションは、成功すればこれらのモンスターを彼らのやってきた地獄へと戻らせることができます。この能力を持っているのは、僧侶や高レベルの司教や君主です。このオプションの効果の程度は、モンスターの力と退散を使うキャラクタの力いかんによって変わってきます。ただし、退散させたモンスターに関しては経験ポイントは得られません。

### S)pell（呪文を唱える）

このオプションを選ぶと、どの呪文を唱えたいのか尋ねられます。呪文の最初の数文字を打ち込んでください。他の呪文と区別できる程の数文字で大丈夫です。それから、⏎キーを押します。もし呪文が、目標としてモンスターかキャラクタの特定のグループを決める必要があるものの場合、どれを目標にするのかを尋ねられます。

### U)se an item（アイテムを使う）

このオプションを選ぶと、使用可能なアイテムのリストが表示され、どれを選ぶかを尋ねられます。もしウインドウにアイテムが表示されなかったら、キャラクタが使えるアイテムを持っていないということを示します。

### R)un（逃げる）

これに成功すれば戦闘は終了します。もし成功しなければ、モンスターからの攻撃を受けることになります。

### H)ide（隠れる）

盗賊と忍者は暗闇に潜み、モンスターから姿が見えないようにして、攻撃を受けないようにすることができます。もちろん、モンスターは隠れているキャラクタを見つけて攻撃することもあります。このオプションは、トラブルから逃れる確実な方法というわけではありません。盗賊と忍者がうまく隠れることができるかどうかは、そのレベルや、能力値、彼らを捜すモンスターのレベルなどによって変わってきます。

盗賊と忍者は、パーティのどの位置にいても、いつでも隠れるオプションを利用できます。一旦彼らが隠れることに成功すると、次の回からは不意打ち(Ambush)オプションが現われます。盗賊と忍者は隠れている間にモンスターに忍び寄ることができ、パーティの一番後ろからでも不意打ちすることができるのです。そのかわり、もし見つかったら、どの場所にいても攻撃される可能性があります。



### A)mbush（不意打ち）

盗賊か忍者が無事にモンスターから隠れたら、次の戦闘の回にこのオプションが現われます。このオプションを使うと、キャラクタはモンスターに奇襲をかけることができます。この場合、攻撃が当たる可能性が増し、与えるダメージは最大で通常の二倍になります。しかし、ちょっとした欠点が1つあります。不意打ち攻撃の後は、盗賊と忍者の居場所は暴露され、彼らがパーティのどの位置にいようとも、攻撃を受ける可能性が出てくるのです。盗賊と忍者が優秀であればあるほど、不意打ち攻撃の後に暴露される機会は少なくなります。

盗賊か忍者がパーティの最初の3人の位置にいて、隠れるオプションが成功した場合、次の回からは戦うオプションよりも不意打ちするオプションのほうが優先されます。もしキャラクタに不意打ちさせるより、むしろ正々堂々と戦わせたい思うなら、隠れるオプションを選んではいけません。キャラクタに隠れたままでいさせたいなら、受け流すオプションを選んでください。

不意打ち攻撃のあとに位置が明らかになってしまったら、盗賊か忍者はもう一度同じ手順を踏んで隠れようとしてもいいですし、最初のパーティの位置に引っ込むこともできます。しかし、キャラクタが一度モンスターを攻撃しようとしたので、彼らはまだ、ぞっとするような恨みを持っています。一旦位置が暴かれたら、もう一回隠れるまで不意打ちはできませんが、攻撃を受ける可能性は残ります。

モンスターの唱える呪文の中にはパーティ全員に影響を与えるものがありますが、これは隠れているキャラクタにも効果を及ぼします。

**注意：**

たとえキャラクタの位置がパーティの最初の3つであっても、モンスターに見つからない限り彼らは攻撃されることはありません。理屈で言えば、ダンジョンに一人でいる高レベルの盗賊は、隠れることができ、不意打ち攻撃の後でさえも隠れていることができることになります。もしこれが可能なら、モンスターは彼らを攻撃してくるのがなんだかわからず、自分は攻撃することができないと言う事になります。

### T)ake Back（戻る）

行動選択で間違えた場合、戦闘オプションをもう一度やり直すことができるオプションです。戦闘を始める前に、もう一回やり直す機会が与えられます。⏎キーを押せば戦闘が開始されます。

## 戦闘オプションを手早く片付けるには

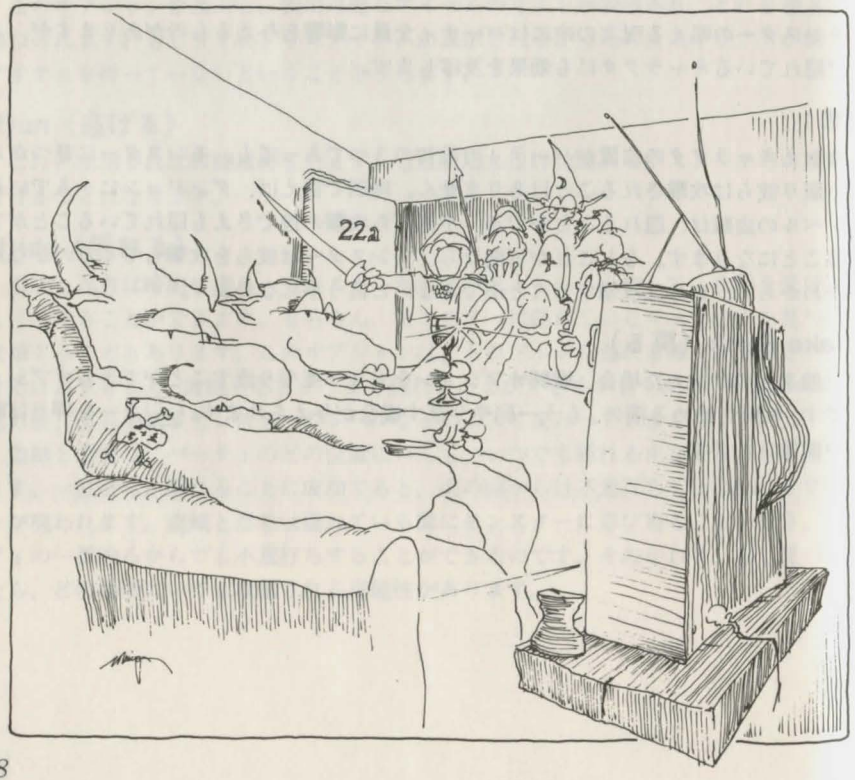
もしキャラクタが戦闘オプションを選べる場合（すなわち、彼らがモンスターを攻撃できる射程を持った武器を身に付けているなら）、⏎キーを押すだけで戦闘オプションを選ぶことができます。もしそうでなければ、⏎キーを押すと受け流すオプションが選ばれます。

## 暗闇でバッタリ！ビックリ！

ときにはパーティがモンスターを驚かすこともあります。この場合、パーティは1回自由に（相手から攻撃を受けずに）攻撃を行なうことができます。しかし、この回は呪文を唱えることはできません。そして言うまでもないことですが、パーティの側も驚かされることもあります。これはあまり愉快なことではありません。友好的なモンスターはパーティに停戦を申し出てくることもあります。これを受け入れれば、モンスターはパーティをそのままにしておとなしくその場を立ち去るでしょう。しかし、もしも停戦を断れば、戦闘が開始されます。

**注意：**

冒険者と同様に、モンスターにも善、悪などの属性があります。停戦の申し入れに対してあまりかんばしくない返答ばかり繰り返すと、不思議なことが起きる可能性もあります。






## 戦闘に関する一般的な注意

普通、モンスターによる攻撃のダメージを受けるのは、パーティの最初の3人のキャラクタだけです。しかし、宇宙の法則を曲げられるモンスターも存在します。彼らは6番目のポジションでちぢこまっているひよわな魔術師にそっと近づき、彼を粉々に潰してしまうかもしれません。たとえば、巨人（東京ドームにいる奴じゃなくて）が、他のキャラクタを乗り越えて、後ろにいる弱い者をいたぶることもあります（彼らを粉々にしてしまいます）。攻撃を決意しているパーティの後ろの壁に、亡霊が浮かび上がるかもしれません。そして、モンスターはパーティの数人のメンバー、あるいは全員に魔法をかけるかもしれないのです。

キャラクタは戦死すると、その回の最後に自動的にパーティの一番後ろのポジションに移ります。死んだキャラクタは、生き返るかパーティから取り除かれるまで、生きているキャラクタに引っ張られて行くことになります。これは同時に、4番目の場所にいたキャラクタが3番目の位置に進み、攻撃されやすくなることも意味します。もちろん、このキャラクタは自分の持っている武器を使って戦うことができます。パーティに武器を身に付けさせるときには、このことを忘れないようにしておいてください。

## そしてすべてが終わったら……

戦闘が終わりキャラクタが生き残ったら、生き残ったメンバーそれぞれが、彼らの勇敢な行為に対してどれくらいの経験ポイントを得たかが表示されます。逃げたモンスター、退散させたモンスターからは、いかなるポイントも稼げません。さらに、キャラクタがどれくらいの金を手にしたかも表示されます。とはいえ、中には安全・防衛の意識の強いモンスターもいて、彼らの金や財宝を宝箱の中に隠している場合もあります。

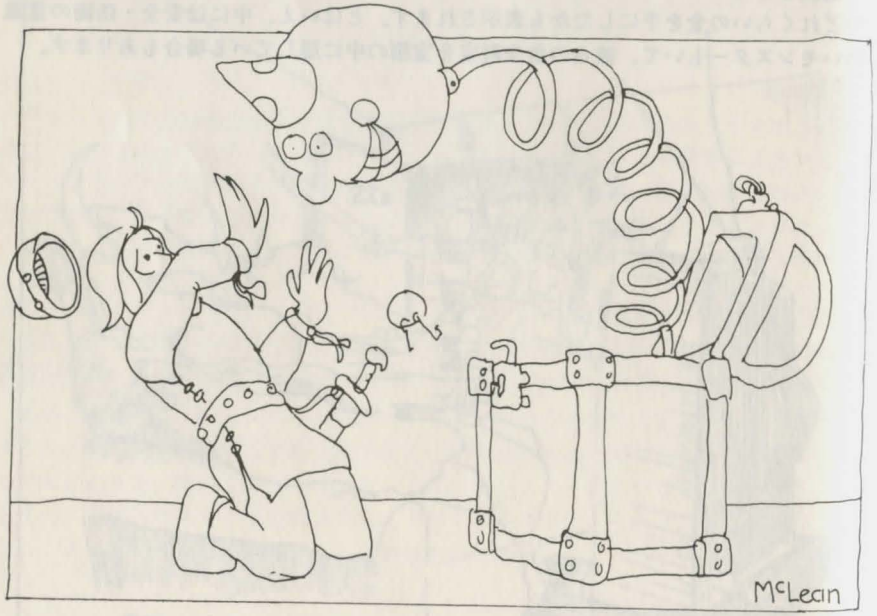
## Chest(宝箱)

宝箱には普通、罠が仕掛けてあります。そしてここは、盗賊や忍者の腕の見せ所です。宝箱を前にした場合、次のようなオプションがあります。

O)pen　とにかく罠はないと踏んで、宝箱を開けます。
I)nspect　途中で罠を作動させないように祈りながら、箱を点検します。
C)alfo　僧侶の呪文のCalfoで宝箱の罠を調べます。
D)isarm　罠を解除します。
L)eave　宝箱を捨てて、中に入っている物をあきらめます。

このそれぞれのオプションを選んだ場合、誰がそれを行なうかを求める必要があます。普通は、これを行なうのは盗賊(Calfoを唱える場合は僧侶)です。罠を解除しようとする場合、罠の名をタイプしなければなりません。綴りが正しいかどうかもチェックされますから御用心！

言うまでもなく、調べたり解除することに関して、盗賊や忍者は他の誰よりも優れています。とはいえ、初心者キャラクタはかなり手際が悪く、しばしば彼らの目の前で宝箱の罠を作動させることがあります。好運なことに、一階の罠の多くは、キャラクタがすでに傷ついていない限り彼らを即死させることはないでしょう。






## NPC(ノン・プレイヤー・キャラクタ)との遭遇

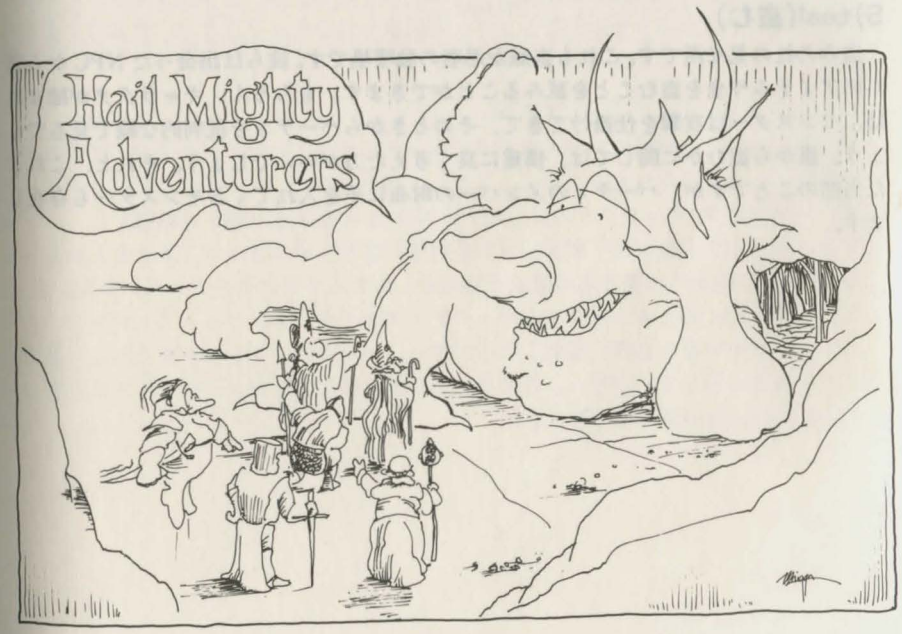
ダンジョンのモンスターすべてが、すぐに攻撃してくるというわけではありません。あるモンスターは非常に友好的で、いろいろな方法でプレイヤーのキャラクタと交渉を持とうとします。これらのモンスターはノン・プレイヤー・キャラクタ(NPC)と呼ばれます。NPCと出会ったときに、パーティーが利用できるオプションは以下の通りです。

### T)alk(話す)

キャラクタにNPCと会話をさせてくれるオプションです(ただし、相手が聴いてくれるならですが)。情報や手がかりを集めるのに非常に役に立ちます。考えてみると、ゲームの中で何が起こっているのか、彼らは知っているかもしれないのです。話すオプションを選べば、誰が最初に話すのか尋ねられます。話すキャラクタを決めると、次のような表示が現れます。

(キャラクタの名前)：>

聞きたいことを入力してください。モンスターがそれを理解したなら、一言二言答えるかもしれません。なにもせずに⏎キーを押すか、GoodByeなど、これ以上話すつもりがないことを示せば会話は終了します。



### B)arter(交換)

交換はNPCと売買を行なうオプションです。少なくとも、交換を試みることはできます。NPCたちは、しばしばパーティに売ることができるアイテムを持っています。あるいは、何か買おうとしているかもしれません。誰かとアイテムを交換しようとしているのかもしれません。価格はいつも同じとは限りません。たとえそれが何かわからなくても（司教にもボルタックにも鑑定されていないアイテムでも）売ることができ、さらに良い値段で売ることができるかもしれません。もちろん、彼らが売ろうとしているアイテムも、同様に鑑定されていないアイテムである場合があります。

### G)ive(与える)

これは友好を示す一般的なジェスチャーです。NPCが交換に興味を示さないことがあります。あるいは、アイテムを買うための金を持っていないのかもしれません。このような場合、なにかを与えることが必要であったり、問題のアイテムを与えた方がいい場合もあります。とはいえ、たいていのNPCは、なにか持っているものですから、キャラクタの所持品をすべて与えたりしてはいけません。最初に書いたように、これはきわめて友好的なジェスチャーで、誰かと友好関係を結ぶためのたった一つの方法である場合も多いでしょう。しかし、そのNPCがパーティの考えていることを嫌ったり、パーティを“カモ”と考えてとにかく攻撃を仕掛けてくる場合もあります。

### S)teal(盗む)

盗みの技の見せ所です。これも盗賊か忍者の独壇場です。彼らは出会ったNPCから彼らのアイテムや金を盗むことを試みることができます。もちろん、キャラクタが捕まれば、モンスターは攻撃を仕掛けてきて、そのときからパーティを批判的な眼で見るでしょう。誰から盗むかに関しては、慎重に良く考えた方がいいでしょう。それと、これまた当然のことですが、パーティのメンバーの財布に手を入れてくるモンスターも存在します。



### K)atu(カトゥー)

Katuは、僧侶が相手を魅惑するために使う呪文です。唱える人のレベル次第では、Katuは野蛮な動物をなだめることができます。もしその呪文がかかれば、たとえそれが好ましい相手ではなかったにせよ、モンスターはパーティを少なくとも中立的な眼で見るようになるでしょう。このオプションは、特に敵対的な者に対してきわめて有効です。魅きつける呪文をかけて影響を与えている最中に、ある額の金やアイテムを与えれば、モンスターはパーティを友人とみなし、ふたたび遭っても友好的なままでいるでしょう。

### F)ight(戦う)

結局、このNPCがいなければこの世はもっと良くなると思ったり、そのNPCが邪魔だったり、殺気を感じて胃を悪くするようなら、手荒い方法でその生き物を取り除くこともできます。このオプションを選べば、ごく普通の戦闘が行なわれます。

### L)eave(離れる)

遭遇を終了させ、パーティを先へ進めさせるオプションです。

## より安全な冒険のために

Wizardryで成功する第一の鉄則は、「生き残って明日の日の出を拝みたいなら、逃げられる時にはいつでも逃げろ」です。モンスターが優位である時、敵に背中を見せることを恥じる必要はありません。最初のうちは、呪文を補充し、傷を癒すために、できるだけしょっちゅう城へ戻ったほうがいいでしょう(なんなら一回戦闘するたびに)。今いる階でまったく困難を感じなくなるまでは、決してダンジョンのさらに深くへ進んではいけません。それと、「もう一つ戦ってみるか」という誘惑には負けないようにしましょう。

呪文を唱えるキャラクタを上手に使いましょう。モンスターとの最初のころの戦闘では、Katinoをかけて敵をノックアウトするのがよい方法です。この呪文を使えば、彼らを倒すのにたくさんの時間を使えます。もちろん、これが効かないモンスターもいます。その場合、キャラクタがもっと力強くなるまで、これらのモンスターからは逃げたほうがいいでしょう。

もしもキャラクタが毒に侵され、彼らを治療する呪文を持ち合わせていなければ、できるだけ急いで城へ戻りなさい！そして、犠牲者のヒットポイントから目を離さないようにしましょう。もし彼らのヒットポイントが1か2まで下がったら、キャンプを張って、もし持ち合わせているなら傷を癒す呪文を唱えましょう。もし帰り道でモンスターに出会ったら逃げたほうがいいでしょう。毒に侵されたキャラクタは、普通のときよりもはやくヒットポイントを失ってしまいます。

## キャラクタをバックアップする

何時間もかけて一生懸命レベルを上げたキャラクタが入ったディスクが、犬のおかげで滅茶苦茶にされてはたまりません。しかし、幸運なことにキャラクタをバックアップするのは簡単です。キャラクタの入ったディスクAに書き込み禁止の処理をして、“デュプリケイトディスクを作る”オプションを行ないます。マスターディスクを入れるように言われたら、代わりに書き込み禁止の処理をしたデュプリケイトディスクを入れます。すぐに、まったく同じキャラクタのバックアップができます。バックアップをとったディスクは、必ず安全な場所に保管してください。バックアップを作り終えたら、書き込み禁止の処理を外してください。さもないと、当然のことながら、キャラクタの新しい業績は記録されない事になります。



## リセットの狡猾な誘惑

キャラクタがまずい状態に陥ったとき、リセットボタンを押したり、コンピュータの電源を消す誘惑に悩まされるかもしれません。しかし、コンピュータがディスクに何かを書き込んでいる最中にそれを行なうと、ディスクは読めないものになってしまいます。もしこれが起これば、キャラクタは消滅してしまいます。どうかこの誘惑には打ち勝ってください。たとえ最悪の事態が発生し、キャラクタが殺されるようなことがあっても、他のキャラクタを駆り集めて救助の遠征を続けられるのですから。

## インチキのプログラムについて

Wizardryは非常に人気があるゲームですから、“すばらしい”キャラクタを創ってくれる“インチキ”のプログラムも出回っています。非常に残念なことですが、これらのいかさまプログラムはHeart of the Maelstromでは使えません！万一に備えて、3つの理由からこれらのプログラムを使用しないことをお薦めします。

そのプログラムは信頼できるものではなく、あなたのディスクに支障をきたすかもしれません。

ゲームの面白さの大部分を台無しにしてしまいます。そのうちに、無敵のキャラクタたちとプレイするのがつまらなくなるでしょう。

この手のプログラムでマスターディスクに支障が出ても、Sir-Techでは保証できません。我が社の若き魔法使いは、開封の形跡を見つける事ができるのです。

## 魔法

魔法の呪文やアイテムの習得・注意深い使用は、冒険を成功させるための最も重要なポイントです。多くの状況において、正しい呪文を使うかどうかは、生死の分れ目ともなります。

魔法のアイテムの効果は薬や巻物など限られた範囲にしか効かないものから、戦略核兵器削減交渉の対象になりそうなほど強力なものまで様々です。実際、チーズ１缶を買うのと同じくらい簡単にお店で買えるアイテムもあります。しかし本当に大切なものは、ダンジョンの奥底での身の毛もよだつような冒険の後にのみ見つかるものなのです。

魔法のアイテムは、次のうちの１つ、またはいくつかの効果を持っています。

- 魔法をかける、あるいはなにかの特殊能力を持っている
- アーマークラスを変える
- 戦闘の能力に影響を及ぼす
- 特定のモンスターからキャラクタを守り、彼らを殺すのに役に立つ
- 特定の職業にのみ有効
- キャラクタの呪文に対する抵抗力を増加させる

魔法のアイテムがダンジョンの中で見つかったときは、その本来の役割ははっきりしてはいません。それらを鑑定することができるのは、司教かボルタックの店だけです。そして、たとえ鑑定されても、使い方を自分自身で発見するまではどう使うのかわからないアイテムもあります。



## 呪文

魔術師と僧侶の二種類に分けられている魔法の呪文は、全部で63あります。それぞれの種類は７つのレベルに分けられ、高いレベルのものほど強力な呪文となっています。以下、登場する全呪文を説明していきます。それぞれの呪文には名前があり、簡単な翻訳をそえ、レベル、どこでかけられるのか、どんな効果があるのか、その効果についての簡単な記述を説明します。

呪文についての記述の中に、呪文が与えられるダメージの範囲や、その呪文がモンスターの全グループに影響を与えるというようなことが書いてあるでしょう。しかし、モンスターが呪文の効果をある程度、あるいは完全に避けることのできる方法が３つあります。モンスターもプレイヤーも皆、呪文の影響をかわすチャンスがあるのです。もし呪文がダメージを与えるタイプの呪文なら、そのダメージは半分に、あるいは４分の１に軽減されてしまう場合もあります。もし、「すべてか無か」タイプの呪文なら、かわされればまったく効果をなさなくなるのです。モンスターは、その生まれつきの性質から、特定のタイプの呪文に抵抗することができる場合もあります。たとえば、火の巨人に火の球（Mahalito など）を投げても、おそらく影響を与えることはないでしょう。彼らはきっとあなたを嘲笑うだけです。呪文の影響を完全に避ける能力を持ったモンスターも、少数ですが存在します。

# 魔術師の呪文

## レベル1の呪文

呪文の名　HALITO
訳　火の球
時　戦闘時
影響　1モンスター

野球の球ほどの炎の球をモンスターへ投げつけます。1～8ポイントのダメージを与えます。

呪文の名　MOGREF
訳　鉄の衣
時　戦闘時
影響　呪文を唱えた者

呪文を唱えた者のACを2ポイント減らします。この保護は戦闘が終わるまで持続します。

呪文の名　KATINO
訳　毒気
時　戦闘時
影響　1グループ

グループの中の多くのモンスターを眠らせます。普通の動物、あるいはヒト型のモンスターにのみ影響を与え、その効力はモンスターのパワーが強いほど早く失われます。眠っているモンスターに対しては、攻撃が当りやすくなり、ダメージも二倍与えることができます。

呪文の名　DUMAPIC
訳　明晰
時　キャンプ
影響　パーティ

ダンジョンの中でパーティがどこにいるかを教えてくれます。城に続く階段からの正確な位置（例えば、東西南北へ何マスなど）や、現在向いている方向などを表示します。



## レベル2の呪文

呪文の名　PONTI
訳　速度
時　戦闘時
影響　1キャラクタ

戦闘時により多く攻撃できるように、キャラクタのスピードを増加させます。これは間接的に、モンスターに対する攻撃が当る確率を増やしてくれることになります。また、この呪文を唱えられた者のACを1減らすことにもなります。

呪文の名　MELITO
訳　小規模の雷
時　戦闘時
影響　1グループ

モンスターの1グループに雷を浴びせ、影響を受けたモンスターそれぞれに1～8ポイントのダメージを与えます。

呪文の名　DESTO
訳　鍵を開ける
時　冒険中
影響　呪文を唱えた者

呪文を唱えた者は、同じ経験レベルの盗賊と同程度の扉の鍵を開ける能力を得ます。鍵が開くまで、あるいは忍耐力（または呪文ポイント）を使い果すまで、心要なだけ何度でも唱えられます。

呪文の名　MORLIS
訳　恐怖
時　戦闘時
影響　1グループ

モンスターにパーティに対する恐怖を起こさせ、彼らを逃避させるかその場にすくませてしまいます。怯えたモンスターはパーティに攻撃を仕掛けることはできず、思うような行動に出られないこともあります。同時に、モンスターのACは高くなります。

呪文の名　BOLATU
訳　石の心
時　戦闘時
影響　1モンスター

モンスターを石化させます。

## レベル3の呪文

呪文の名　CALIFIC
訳　明かす
時　冒険中
影響　呪文を唱えた者

パーティの正面の壁に隠し扉がある場合、常にそれを発見します。

呪文の名　MAHALITO
訳　大火の球
時　戦闘時
影響　1グループ

モンスターのグループの真ん中で激しい爆発を起こさせ、4～24ヒットポンドのダメージを与えます。

呪文の名　CORTU
訳　呪文の障壁
時　戦闘時
影響　パーティ

敵の魔法がパーティに影響を与えないように、呪文を唱えた者のレベルに合わせた魔法の障壁を作り出します。呪文を何度も繰り返すと、障壁はより強くなります。この障壁は、モンスターの肉体的攻撃に対しても有効です。

呪文の名　KANTIOS
訳　破壊
時　戦闘時
影響　1グループ

モンスターのグループを崩壊分裂させます。モンスターの、精神の思考を必要とするいかなる行動（呪文を唱えようとしている、ブレスを吐こうとしている、助けを呼ぼうとしている）も妨げます。影響を受けたモンスター、あるいは人々は、普通利用できるオプションを実行することはできなくなります。



## レベル4の呪文

呪文の名　TZALIK
訳　神拳
時　戦闘時
影響　1モンスター

力に満ちた天の力を呼び起こし、24～58ヒットポイントのダメージをモンスターに与えます。

呪文の名　LAHALITO
訳　光
時　戦闘時
影響　1グループ

MAHALITOの強化バージョンで、6～36ヒットポイントのダメージを与えます。

呪文の名　LITOFEIT
訳　空中浮揚
時　いつでも
影響　パーティ

パーティを地上から数インチ上に浮揚させ、穴に落ちたり罠にかかったりなどという愚かなことが起きないようにしてくれます。“宙を歩く”ことはパーティを静かに移動させるので、パーティが不意打ちを受ける機会を大いに減らしてくれます。

呪文の名　ROKDO
訳　気絶
時　戦闘時
影響　1グループ

モンスター1グループを気絶させます。KATINOに似ていますが、この呪文はモンスターを石化しますので、回復するのはかなり難しいでしょう。

## レベル5の呪文

呪文の名　SOCORDI
訳　召換
時　戦闘時
影響　1グループ

霊界からモンスターのグループを呼び寄せ、パーティのために戦闘に参加させます。

呪文の名　MADALTO
訳　霜王
時　戦闘時
影響　1グループ

凄まじいブリザードをモンスターにもたらします。8～64ヒットポイントの雪や氷のダメージを与えます。

呪文の名　BACORTU
訳　魔法封じ
時　戦闘時
影響　1グループ

モンスターのまわりに結界をつくります。僧侶の呪文MONTINOと違って、この結界には抵抗できません。呪文を使えるモンスターに対しては非常に有効です。呪文の強さは、呪文を唱えた者の経験レベルによります。

呪文の名　PALIOS
訳　反・呪文
時　戦闘時
影響　全モンスター

モンスターによって組み立てられた呪文の障壁を打ち破り、モンスターによってパーティのまわりにつくられた結界を崩します。

呪文の名　VASKYRE
訳　虹色光線
時　戦闘時
影響　1グループ

突き刺すような光線の影響は予測できません。しかしそれは普通かなり効果的です。



## レベル6の呪文

呪文の名　MAMOGREF
訳　力の壁
時　戦闘時
影響　1キャラクタ

パーティの1キャラクタのまわりに、堅固なAC-10の力の壁をつくります。

呪文の名　ZILWAN
訳　退散
時　戦闘時
影響　1モンスター

"不死"の類のモンスターを退散させます。500～1000のダメージを与えることになります。

呪文の名　LOKARA
訳　地の拳
時　戦闘時
影響　全モンスター

モンスターのまわりの大地に大きな穴を開け、彼らを呑み込んでしまいます。しかしこれが通用しないタイプのモンスターもいます。

呪文の名　LADALTO
訳　氷の嵐
時　戦闘時
影響　1グループ

MADALTOのスーパー・ハイ・パワー・タイプです。モンスターのグループに34～98のダメージを与えます。

### レベル7の呪文

呪文の名　MALOR
訳　テレポート
時　いつでも
影響　パーティ

戦闘時に呪文を唱えたときは、パーティを同じ階のどこか別の場所（どこになるかはわかりません）へテレポートさせます。キャンプの時は、呪文を唱えた者は目的地を正確に選ぶことができます。ダンジョンの外や、頑丈な岩の中にテレポートしたときは、破滅的な結果を呼ぶことになります。

呪文の名　MAHAMAN
訳　嘆願
時　戦闘時
影響　不定

神に願いを呼び掛けます。この呪文は、レベル13かそれ以上のキャラクタしか使用することができず、また、呪文を無事唱えるごとに経験のレベルを1つ消耗することになります。しかし、叶えられる願いは呪文を唱えた者の選択によるもので、しばしば代償以上に貴重なものとなるでしょう。

呪文の名　TILTOWAIT
訳　ドカーン！
時　戦闘時
影響　全モンスター

この呪文の効果は、小型の戦術核兵器類の爆発のようなもので、パーティに対抗する全モンスターに10～100ヒットポイントのダメージを与えることになります。

呪文の名　MAWXIWTZ
訳　混乱の場
時　戦闘時
影響　全モンスター

VASKYREのより強力なもので、モンスターに完璧な破壊と大混乱をもたらします。

呪文の名　ABRIEL
訳　予見される呪文
時　戦闘時
影響　未知

この呪文について何一つわかっていません。その正確な効果もわかりません。これは、神が自分の軽蔑する他の神と戦おうと思った時に用いられる呪文であるという噂があります。



## 僧侶の呪文

### レベル1の呪文

呪文の名　DIOS
訳　治す
時　いつでも
影響　1キャラクタ

1～8ヒットポイントを回復させてくれます。が、死体を生き返らせることはできません。

呪文の名　BADIOS
訳　傷害
時　戦闘時
影響　1モンスター

1～8ポイントのダメージをモンスターに与えます。DIOSの逆です。

呪文の名　MILWA
訳　光
時　いつでも
影響　パーティ

優しくあざやかな魔法の光をパーティに伴わせ、ダンジョンをより明るく照らしてくれます。この光はわずかな時間しか維持できません。

呪文の名　KALKI
訳　恩恵
時　戦闘時
影響　パーティ

パーティのACを1ポイント減らします。攻撃されにくくなります。

呪文の名　PORFIC
訳　盾
時　戦闘時
影響　呪文を唱えた者

呪文を唱えた者のACを4ポイント下げます。この影響は戦闘終了まで持続します。

## レベル2の呪文

呪文の名　KATU
訳　魅力
時　遭遇（戦闘時そしてNPC遭遇時）
影響　1人のNPC/1グループ

戦闘時に唱えるとモンスターを魅きつけ、パーティを攻撃させないようにします。魅きつけられたモンスターは同様に攻撃されやすくなります。非戦闘時（遭遇したとき）に唱えたときは、NPCを魅きつけ、パーティのことを友好的な様子で見るようにします。

呪文の名　CALFO
訳　X線
時　略奪時
影響　呪文を唱えた者

この上もない確実性をもって、宝箱にかけている罠の種類を判定します。

呪文の名　MONTINO
訳　音封じ
時　戦闘時
影響　1グループ

モンスターのまわりの空気に音を伝えさせないようにします。モンスターは呪文を唱えられなくなります。

呪文の名　KANDI
訳　死者の魂や死体の場所
時　キャンプ
影響　呪文を唱えた者

呪文を唱えた者の場所から、捜し出そうとしているキャラクタの位置を示します。



## レベル3の呪文

呪文の名　LATUMAPIC
訳　識別
時　いつでも
影響　パーティ

遭遇したモンスターの本当の名前を明らかにします。この呪文の効果はとても長続きします。

呪文の名　DIALKO
訳　覚醒
時　いつでも
影響　1キャラクタ

麻痺させられた者を治療し、眠っている者を起こします。

呪文の名　BAMATU
訳　祈り
時　戦闘時
影響　パーティ

KALKIの3倍の強さの呪文です。戦闘の間中、パーティの全キャラクタのACを3ポイント減らします。

呪文の名　LOMILWA
訳　太陽光線
時　いつでも
影響　パーティ

MILWA同様、優しくあざやかな魔法の光をパーティに伴わせ、ダンジョンを明るく照らしてくれます。この光は、効果が非常に長続きします。

呪文の名　HAKANIDO
訳　魔法吸引
時　戦闘時
影響　1モンスター

魔法の力の高いモンスターの力を消耗させ、使える呪文のレベルを減らします。

## レベル4の呪文

呪文の名　DIAL
訳　治療
時　いつでも
影響　1キャラクタ

DIOSを改良したもので、キャラクタに2～16のヒットポイントを回復させてくれます。

呪文の名　BADIAL
訳　傷つける
時　戦闘時
影響　1モンスター

DIALの逆で、モンスターに3～32ポイントのダメージを与えます。

呪文の名　LATUMOFIS
訳　清め
時　いつでも
影響　1キャラクタ

毒の効果を打ち消します。

呪文の名　MAPORFIC
訳　大型の盾
時　いつでも
影響　パーティ

PORFICを長続きさせるように改良した呪文です。これは防御の呪文の中でも最強のものです。

呪文の名　BARIKO
訳　剃刀の風
時　戦闘時
影響　1グループ

モンスター1グループに刃を繰り出し、6～15ポンドのダメージを与えます。



## レベル5の呪文

呪文の名　DIALMA
訳　大治療
時　いつでも
影響　1キャラクタ

DIALを改良したもので、3～24のヒットポイントをキャラクタに回復させてくれます。

呪文の名　DI
訳　命
時　キャンプ
影響　1キャラクタ

死んだキャラクタを復活させます。成功すれば、復活したキャラクタはヒットポイントが1の状態で生き返ります。失敗すれば、死んだキャラクタは灰になってしまいます。DIでは灰になったキャラクタを復活させることはできません。この呪文はカント寺院で僧侶が使うものほど確率が高くありません。

呪文の名　BAMORDI
訳　召喚
時　戦闘時
影響　パーティ

霊界からモンスターのグループを呼び寄せ、パーティのために戦闘に参加させます。

呪文の名　MOGATO
訳　天空の門
時　戦闘時
影響　1モンスター

悪魔タイプのモンスターを元々存在していた霊界へ送り返します。

呪文の名　BADI
訳　死
時　戦闘時
影響　1モンスター

目標の心臓を止めます。成功すれば（目標とするモンスターに心臓が無いと効果がありません）モンスターは死にます。

## レベル6の呪文

呪文の名　LOKTOFEIT
訳　帰還
時　いつでも
影響　パーティ

装備と金のすべてを持ったまま、パーティを城へテレポートさせます。ただし副作用として、LOKTOFEITを唱えた者は、この呪文を忘れてしまいまた学ばなければなりません。この呪文は効かない事があります。

呪文の名　MADI
訳　回復
時　いつでも
影響　1キャラクタ

呪文を唱えられたキャラクタが、死ぬか、あるいはより悪い状態でない限り、すっかり完全な状態に戻します。Wizardryの世界では、死より悪い状態があることを覚えておいてください。

呪文の名　LABADI
訳　命を盗む
時　戦闘時
影響　1モンスター

1モンスターから1～8ポイントだけ残して、ヒットポイントを奪い去ります。そしてそのポイントを呪文を唱えた本人が受け取り、モンスターが失った分のポイントだけ自分のヒットポイントを回復させることができます。この呪文を唱えるモンスターも同じように自分を回復させることができます。

呪文の名　KAKAMEN
訳　炎の風
時　戦闘時
影響　1グループ

モンスターのグループに18～38のダメージを与えます。



## レベル7の呪文

呪文の名　MABARIKO
訳　流星の風
時　戦闘時
影響　全モンスター

全モンスターに石を投げつけて攻撃し、18～58のダメージを与えます。

呪文の名　IHALON
訳　神聖な願い
時　キャンプ
影響　1キャラクタ

パーティのメンバー1人の特別の願いを叶えます。唱えたあとは、呪文は忘れられ、また学び直さなければなりません。

呪文の名　BAKADI
訳　死の風
時　戦闘時
影響　1グループ

1グループの全モンスターを殺害します。

呪文の名　KADORTO
訳　復活
時　キャンプ
影響　1キャラクタ

死人を生き返らせ、灰となった者までも復活させられます。また、復活した者のヒットポイントをすべて元に戻します。DIと同じように失敗する可能性もあり、もしも灰と化した者がまた復活に失敗した場合、彼らは永遠に生き返ることはありません。

## 魔法についての特別な注意

### 魔法に抵抗する呪文

火の魔法、死の魔法など、ある種類の呪文に抵抗できるタイプのモンスターがいます。正確な理由はわかりませんが、これらのモンスターは生まれつき（あるいは卵からかえったとき、または創られるとき）抵抗能力を持っているのです。しかし、キャラクタの呪文には、こういった抵抗を受けないものもあります。魔法の障壁（CORTU）、魔法封じ（BACORTU）などは、モンスターに直接影響を与えることはできませんが、逆にモンスターに抵抗されることもなく、その抵抗力にも影響されません。

魔法の障壁も魔法封じも、その効果は唱える人のレベルによって変わってきます。たとえば8レベルの魔術師は、おそらく7レベルの魔術師の呪文を封じることができます。しかし、まぐれ当たりを除いては、25レベルの魔術師の魔法には効果がないでしょう。幸運にもこれらの呪文の効果は累積しますので、2つの魔法の障壁は1つよりも効果的になります。

魔法の障壁も魔法封じも、戦闘で攻撃にさらされ続けるにつれ効果を失っていきます。この呪文の効果は永遠に持続するわけではありません。防御を続けたいと思うなら、もう一度呪文をかけて補充しなければなりません。

また、反・魔法のPALIOSは、パーティが魔法封じにかかっている状態を打ち破り、モンスターによって作られた魔法の障壁を消滅させます。もちろん、影響を与えるためには、その魔法を成功させなければなりません。もしかけられている魔法封じが強すぎれば、戦士が状況を打開することを祈るしかありません。

魔法の障壁はしばしば魔法の攻撃と同様にモンスターのブレスのダメージを妨げますが、これは同時に魔法の障壁の効果をかなり素早く消耗させます。モンスターは息の臭いなど気にしないのです！



### 呼び出し、召喚する呪文

召喚する呪文はきわめて強力ですが、何が呼び出されるかはまったくわかりません。呪文を唱える人が両腕を宙高く上げて呪文を唱えると、天空の門が開き（希望に満ちて）、モンスターたちがパーティを助けに到着します。時には、情けない骸骨の種族が現われる（おやまぁ）こともありますが、たいていはパーティよりも強い能力を持ったモンスターが門から現れ、不運な敵に襲いかかります。

現在、門が開いていない限り、召喚する呪文は常に働きます。しかし、一度モンスターのグループを召喚したら、最初のグループが死ぬか、戦闘が終わるまで別のグループを召喚することはできません。

召喚呪文にはもう1つの大きな利益があります。しばしば、パーティが戦っているモンスターは、呼び出されたモンスターを目標にすることになるのです。言い換えれば、キャラクタへ向けられる攻撃はモンスターによって吸収され、キャラクタはダメージを受けないわけです（傷を癒す呪文を気にかけないですみます）。たとえ、キャラクタの命を守ってくれているモンスターが皆死んでしまっても絶望することはありません。門は再び召喚のために使うことができるのです。

## 用語集

Age(年齢)：ダンジョンでの冒険は奮闘を要する仕事なので、50を越えたキャラクタは次第に弱々しくなります。キャラクタは老衰で死ぬこともあります。

Alignment(属性)：キャラクタの倫理的な性癖。善、中立、あるいは悪の3種類があります。

Armor Class(アーマークラス)：冒険者が攻撃からどの程度防御されているかを示します。

Castle(城)：ゲームにおける活動の中心。ギルガメッシュの酒場、冒険者達の宿、カント寺院、そしてボルタックの取引所はこの城にあります。訓練場はすぐ隣にあり、ダンジョンの入口はその外にあります。

Character(キャラクタ)：最大20人まで作ることができます。キャラクタは、プレイヤーによって決められたり、幸運、経験などの要素から、それぞれ個別の能力値、長所、短所を持っています。共に冒険する6人から成るグループはパーティと呼びます。

Class(職業)：キャラクタの仕事には、戦士、魔術師、僧侶、盗賊、司教、侍、君主、忍者があります。

Death(死)：キャラクタのヒットポイントが0に達すること。ただし、かなり高い金額を支払えば復活することができます。

Divvy Gold(金の分配)：パーティのすべての金を集めて、それからメンバーに平等に分配すること。

Duplicate Diskette(s)(デュプリケイトディスク)：ゲームをプレイするために作るディスク。

Equipping(アイテムを装備する)：戦闘中に使うために、キャラクタの所有するアイテムを身に付けること。

Experience Points(経験値)：キャラクタの経験を数で表示したもの。モンスターとの戦いで生き残ったメンバーは、その戦いの程度にあわせた経験値を得ます。経験値が十分にたまったら、キャラクタはより高いレベルに達することができます。

Fizzle Field(魔法封じ)：魔法のバリヤーを立てて、モンスターグループの魔法をパーティに達する前に封じてしまうこと。



Gold(金)：城で流通している通貨。

Hit Point(ヒットポイント)：キャラクタが死ぬまでに受けることができるダメージの量。

Identify an Item(アイテムを鑑定する)：アイテムの本質を見分けること。司教は無料ですが、ボルタックに頼むと有料です。

Item(アイテム)：キャラクタによって所有、あるいは見つけられた物。アイテムには、武器、鎧、その他のキャラクタが時々身に付ける物を含みます。キャラクタによって売買されるか、取引所で売買されます。魔法や呪いの特質をもった物もあります。

Level(レベル)："レベル"という言葉は、Wizardryの中では3つの別個の意味があります。キャラクタの能力的レベルは経験に伴って次第に上がっていくもの。魔法は7つの異なった力のレベルがあります。ダンジョンはいくつかの床のレベル(階)があります。

Magic Screen(魔法の障壁)：モンスターの魔法の影響を妨げる、あるいは削減するために、パーティの前に立てられる魔法のバリヤー。

Map(地図)：ダンジョンの回廊を通り抜けるために冒険者に絶対に必要なもの。縦横の位置、扉、その他を書き込みます。

Marks(マーク)：キャラクタに殺されたモンスターの数。

Master Diskette(s)(マスターディスク)：Wizardryのパッケージに含まれたディスク。マスターディスクだけでは、ゲームをプレイできません。デュプリケイトディスクを作成してプレイしてください。

Maze(ダンジョン)：冒険の起こる地下通路。パーティは、冒険や戦利品や使命の解決を求めてダンジョンを冒険します。ダンジョンは3D表示されます。

Monsters(モンスター)：ダンジョンに存在する生き物。普通、パーティの敵となります。キャラクタのように、モンスターもグループをつくっていて、時には宝箱を持っています。

Non-Player Character(ノン・プレイヤー・キャラクタ)：ゲームの中で出会い、戦うだけでなく会話などを交わす事ができるモンスター。しばしば、これらのキャラクタは、シナリオを終了させるために価値のある手がかりやアイテムを持っています。

Party(パーティ)：冒険者のリストの中から集められた6人のキャラクタから成るグループ。パーティのメンバーは属性が合う仲間でなくてはなりません。

Pool(ing) Gold(金を集める)：パーティの持っているすべての金をキャラクタ1人に集めます。

Race(種族)：キャラクタは、人間、エルフ、ドワーフ、ノーム、ホビットの、5つの種族のうちの1つに属します。

RIP：キャラクタが殺された回数。

Roster(リスト)：冒険を行うキャラクタリスト。最大20名のキャラクタが登録できます。

Spell(呪文)：超自然的な力を呼び出すための魔法の言葉。あるキャラクタの職業は特に魔法に熟達しています。呪文を唱えるには、その呪文を知っていなければならないし、適当な呪文ポイントも必要です。

Spell Point(呪文ポイント)：呪文ポイントは、そのレベルの呪文を何回唱えることができるかを示すものです。

Status(状況)：キャラクタの状態の説明。

Swimming Pools(水たまり)：魔法の水たまり。底にはなにか素晴らしいものがあるかもしれませんが、潜ってキャラクタが溺れる可能性もあります。

Trap(罠)：宝箱に仕掛けられていたり、ダンジョンに置かれているタチの悪い小物の1つ。

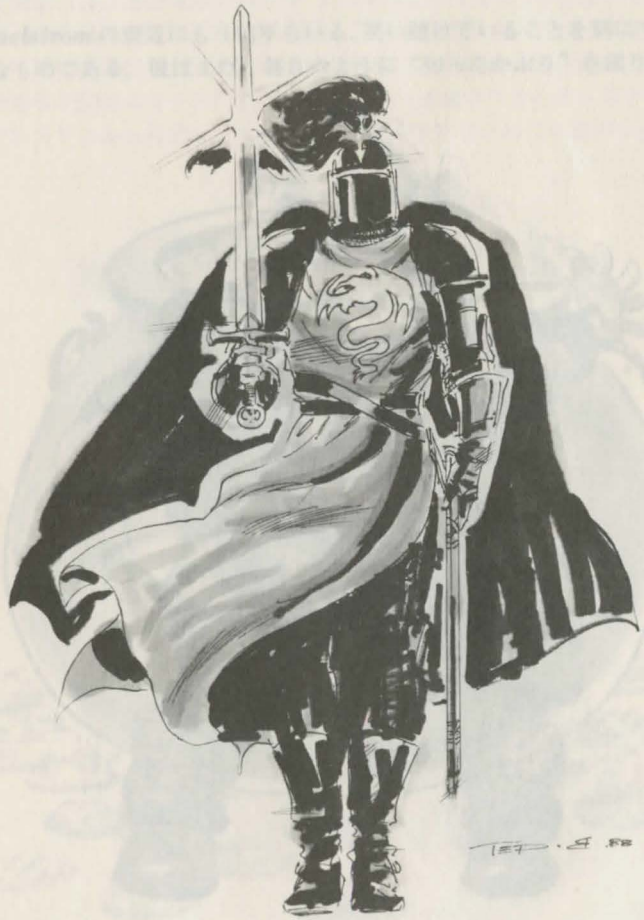
Treasure(宝物)：ダンジョンで見られる金や高価なアイテム。普通モンスターに守られ、金やアイテムを収納しています。開けるのは難しく、無理矢理開けるとひどい目に遭います。。

You(あなた)：あなたはマニュアルの最後に辿り着きました！さあ、お楽しみはこれからです！ Heart of the Maelstrom が待っています！



# *Maelstrom*の神話と神々

***Heart of the Maelstrom***にはさまざまな不思議なキャラクタが登場する。冒険の過程で、ここに紹介されているキャラクタに出会うこともあるだろう。そしてそれ以外にも、数多くのキャラクタが待ち受けている。中には打ち負かさなければならないモンスターもいるかもしれない。そして、何かを語ろうとする者もいるかもしれない。誰もがなんらかの意味を持ったキャラクタなのである。



## *Ironose*（アイロノース）

アイロノースはダンジョンの中で店を経営している。彼は***Maelstrom***の中でアイテムの交換をしたり、宝石を買ったり、１レベルの冒険者と戦ったりしている。“ダンジョン一のお買い得値段”を自慢しているので、冒険者の役に立つこともあるだろう。

アイロノースはダンジョンの中にも店が必要だと考えた。それがすべての始まりである。最初、商売はそれほどうまくはいかなかった。氷の幽霊に薬を売ったり、戦士に武器を売ったりしていたのである。しかし、次第に彼の商売は冒険者達の間で話題になり、また必死に行なったビラ広告の効果もあって、商売の景気は向上し、今日の成功を維持できるようになったのである。

アイロノースはかなり強者の戦士であるが、通常は友好的な人である。なにしろ、お客様は神様なのだから（たいていの場合は…）。

## *The Laughing Kettle*（笑う釜）

信じようが信じまいが、釜が自由に放浪している土地が実際にある（釜が放浪するものかどうかは別にして）。そこはフィルニアと呼ばれる国で、ご推測どおり、それが「笑う釜」の祖国である。

祖国にいる頃、彼は教養豊かで、尊敬され、愛されるべき人であった。しかし、釜が誰もわからないような情報を、何度も何度も繰り返し述べ始めるようになると、次第に人々は警戒し始めた。かつては彼の友人であった者も、“奴は自分が何でも知っていると思っているだけさ”と陰口を言うようになった。実際には、釜は人々を助けようとしただけだったのである。嘲りは続き、彼はそれ以上耐えられなくなった。もはやこの豊かな国を離れて、***Maelstrom***へ向うしかない。彼はそう決心した。それは決して正しいことではなかったのだが、引き留める者は誰もいなかった。彼は今、このでき事を笑っている。明日も笑っていることだろう。

釜は***Maelstrom***の周辺にもう何年もいる。笑い続けていることを別にすれば、彼の知恵は相当なものである。彼はまだ、毎日のように“知ったかぶり”を繰り返している。

## *Manfretti's*（マンフレッティの店）

“冒険に疲れた？思ってたように戦えない？それなら、***Maelstrom***の娯楽の殿堂、マンフレッティにおいでなさい！”落書きされている広告文句。しかし、マンフレッティの店では、手に入る娯楽知識も噂以上のものである。

五感を歓びで満たし、魂をワクワクさせ、心暖まるところ、それがマンフレッティの店である。この店は、人生を愛し、一流のユーモアのセンスを持った魔術師、マンフレッティによって作り出された。彼はその昔、最も必要とされているのは安らげる場所であるということに気付き、仲間の女性たちと共にダンジョンの壁をくりぬいて、そこに娯楽の殿堂を作り上げたのである。マンフレッティと5人の女性たちはその仕事に何年もかけた。そしてそれを作り終えると、マンフレッティは自分が成し遂げたことを見て微笑み、さらに次なる計画を考え始めた。

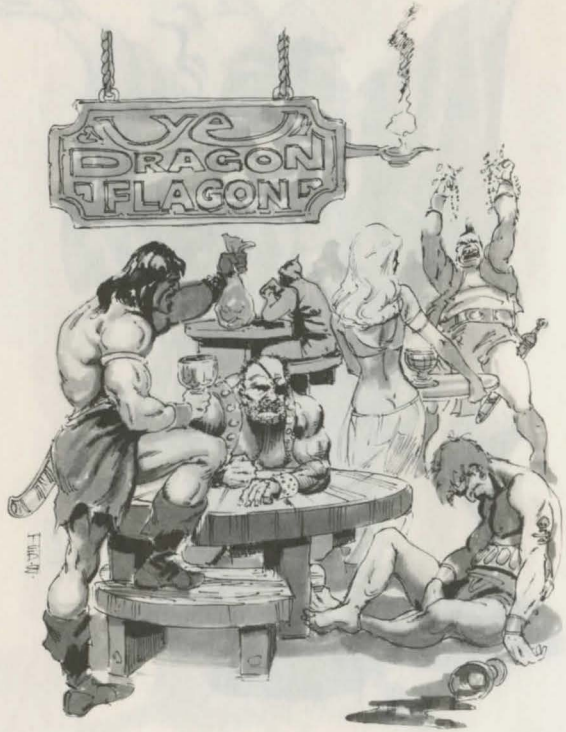
女性たちに別れを告げ、“より楽しめること”を求めて彼は出発した。しかし、いくらたっても彼は戻ることなく、今日に至っても彼の居所は不明である。だが、彼が残していった女性たちは彼の夢を受け継いだ。彼女たちは娯楽の殿堂の営業を続け、そこで彼の帰りを今でも待っているのである。ここを訪れれば（きっとあなたもそうするに違いない）、彼女たちの誰かに会うはずである。そして、きっと全員に会わずにはいられなくなるだろう。

## *Ye Dragon's Flagon*（龍の酒ビン）

もし、この店の壁が話すことができたなら、いったいどれほどの話が聞けることだろう。ダンジョンのいたるところから、疲れたドワーフの戦士たちは、休息と休養とライウイスキーを求めて「龍の酒ビン」にやってくるのである。

ここは不思議な魅力のある店。小柄な戦士達は、なんとかしてその酒場をそれとわからぬように隠そうとした。あなたには決して見つけられないだろう。そこは彼らのとっておきの店なのである（もちろん、店の儲けはすべて、この店のメンバーの5人のドワーフのところへ戻ってくる）。***b.m.***674（***Maelstrom***以前674年）に建てられたこの店は、どこにでも巨大な酒ビンを持って行った、大変愛しく巨大な***Bhjimo***（ビジモー）の龍を讃えて作られた。たくましい侍、***Yetteje***（イェテジェ）の手によって龍が殺された後、ドワーフたちは酒ビンを、見つかることのないこの場所へ持ってきたのである。

もしこの店にくることができれば、いつでも話をしたがっているドワーフに会うことができるだろう。彼らはダンジョンに住み、価値ある何かを提供してくれるにちがいない。しかし、時にはドワーフの戦士たちも冒険に出ていることもあるので、何度も訪れてみた方がいいだろう。



## *The Toga Llama*（トーガのラマ）

この驚くべき生き物を見る機会を捨てられる者はいまい。トーガを身につけたラマ。それはごく当り前に見れる光景ではないし、もちろんごく当り前の動物でもない。

ずっと、ずっと昔、ラマの一族は、***Lytricidickydo***（リトリスィディッキードー）の平原を放浪していた。その平原は焼けるように暑かったが、ラマはこの環境にかなりよく順応していた。

ある日、***Nalla Orman***（ナラ・オーマン）という名の冒険者が、商品を持ってやってきた。「私はここに素晴らしい物を持ってきました。このひどい暑さを止めるために必要な物です。この高級なデザイナーのトーガを、たったの金5000枚であなたに売りましょう。どこへ行ったって、こんな物は他には見つかるはずありませんよ！」

そして彼は延々と喋り続け、話し続け、言い続けたのである。結局、ラマは彼の話とトーガを買った。彼を黙らせるために買ったのかどうかは不明である。とにかく、ラマたちは彼の後に続いて城まで行き、空気も冷たく生活も容易なダンジョンに入った。これがトーガのラマの話である。

## *The Ruby Warlock*（ルビーの魔術師）

彼のことは昔から良く知られている。まるで永遠の昔から生きているかのように。若い頃、彼はまさに宝石のような人物だった。毎日呪文の練習を繰り返し、先人のごとく、より深いダンジョンをも堂々と恐れることなく歩ける時を心待ちにしていた。

しかし、酒という名の精霊が彼の魂を奪った。今では、行く者に酒をたかるほど落ちぶれている。ダンジョンの生き物たちは、哀れみをもって彼を見つめ、できる限りはその望みをきくようにしている。彼は本当に悪いヤツではない。ただ途中で落伍した魔術師というだけなのである。

彼は怒らない限り、かなりのんびりした人物である。しかし“魔術師”といわれるだけあって、強力な魔法をいくらでも使うことができる。だから言動には気をつけなさい。

## *The Ghost's Nest*（幽霊の巣）

今までに幽霊を見たことがなくても、もしあなたが軽率な人物なら、ここであなた自身の幽霊を見ることになるだろう。そう、ここは伝説の幽霊の巣、自分が死んでしまったという事実を受け入れたくない人々の家である。

その場所は誰にもわからない。しかし、そこはおとなしい人が訪れるような所ではないらしい。噂では、もっとも強い人でさえ、その住人の蒸気のような指の下では生きてゆけないといわれている。不幸にも、幽霊たちはいつでもそこにいるらしいので、“楽しい散歩”などまったく不可能なのである。

かつて、ダンジョンの泥の中に古い巻物があった。羊皮紙のその巻物はひどく汚れていて、文字などほとんど読めたものではなかった。そして、かろうじて読み取れた文章にはこう書かれていた。

「死が待ち受け、金はうなり、恐怖はたくさんある……3から、まっすぐ汝に……」

## *The Den of Thieves*（盗人の隠れ家）

***Maelstrom*** のほとんどすべての路地から追放されたのが、盗人の隠れ家に住む盗人たちである。その哀れな連中は、ダンジョンの浮浪者と誤解されているが、本当は有能な連中である(少なくとも、あなたが自分の持物を安全に確保しておける限りは)。とはいえ、彼らを見つけるのは少しばかり困難である。

何年もの間、彼らはバカ正直な冒険者達から、アイテムを盗んで集めていた。剣、盾、弓、薬なんでもあるだろう。そして当然、彼ら自身を守るためには、よい隠れ家が必要になった。盗人のうちの3人は、ダンジョンの奥深くにある洞窟が完璧な場所だと確信した。しかし、ギルドの他のメンバーは、彼らにダンジョンに住んでいるモンスターのことを思い出させた。そして最後に、もっとも賢い者が、誰もが賛同するアイデアを思い付いた。隠れ家は、まったく光の入らない場所に造られたのである。誰もその入口を見つけられないように。

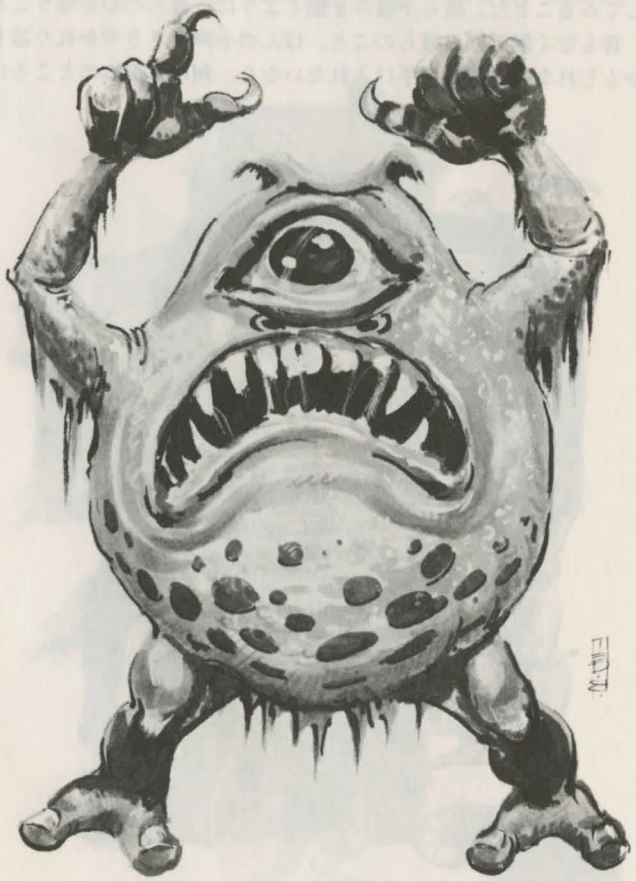
とにかく捜してみることだ。彼らが盗みを働くように、彼らの心を奪うこともできるかもしれない。音もなく動き回る彼らのこと、ほんの小声でささやかれた話も、その耳に入れているかもしれない。噂話を手に入れたいなら、何度も彼らのところに足を運んでみなさい。

## *The Hurkle Beast*（ハークル・ビースト）

待ち伏せして忍び寄る、働く、話す、これらが悪名高きハークル・ビーストの特性である。彼はしょっちゅう「ハークル」していた ***Hurkeniskon***（ハークエニスコン）族の最後の生き残りである。もしも洞窟を冒険しているときに歌を聞いたら、それはおそらくこいつがすぐそばにいるということなのである。

昔、勇敢な冒険者達がハークル・ビーストを捕らえ、箱に詰めてしまったことがある。誰もそれが逃げ出せるなどとは思わなかった。しかし、その箱はこの生き物を捕まえておくには弱すぎ、彼は簡単に逃げ出してしまった。箱はぼろぼろになり、ハークル・ビーストは自由に歩き回っているのである。

不幸にも、ハークル・ビーストは、自分の故郷に戻る方法を知らない。だから、彼は今でもここに残っているのである。





## *The Snatch*（ひったくり）

ひったくりは、マンフレッティのところに住む悪賢い小泥棒である。たいていの泥棒と同様に、ひったくりは多くの噂話を耳にしている。そして、やはり同業者の類に洩れず、彼は秘密を守っていることができないたちである。

彼は若い頃からこの仕事をしていたわけではなかった。ある日、彼はちょっとしたことを思い付いた。彼は盗人の隠れ家に加わる申し入れをした。初心者だった彼は、仲間からなんでもいいから１つでも２つでも教えてもらいたかったのである。もしだめなら、盗む覚悟だった。２週間の後、彼の申し込みは満場一致で却下されていた。彼はテストにまったく合格せず、情報を盗もうとして３回も捕まったのである。しかし、彼はもっとも重要なテストに合格した。すなわち、これらのテストがその“ひったくり”にとっては重要だったのである！彼は「盗人ハンドブック」を洞穴から盗み出し、その上、仲間のアイディア、彼らの取引上の秘密までも盗み出した。彼は隠れ家のメンバーになりたかったわけではなかった。彼は、彼らが与えるべき物だけが欲しかったのである。

## *Gwylion*（グィリオン）

決して彼女たちは自ら望んでそうなったわけではない。少し以前は、彼女たちは友好的で陽気な人々であった。今、彼女たちは原因のわからない何かに対する報復を決心して、ダンジョンを放浪している。彼女たちに挨拶する者は、皆攻撃を受けなければならず、彼女たちがパーティに対して停戦を申し出ることはめったにないのである。

彼女たちが変わってしまった理由は知られていないが、マンフレッティの失踪が明らかになったすぐ後からグィリオンに変化が起こった。少女たちはマンフレッティを愛していたのだと推測している者もいる。私のような他の者は、それは彼と一緒に楽しんでいた者への嫉妬だと信じている。マンフレッティがまだいた頃は、彼女たちは彼の冗談や話を何時間も続けて聴いていた。しかし、彼の失踪後、彼女たちの訪問は次第に減り、やがてまったくなくなった。彼女たちはまだ彼を捜しているのかもしれない。

この哀れな生き物を不憫に思うのは自由だが、それは自らを攻撃にさらす充分な理由ではない。少なくとも、彼女たちは慈悲など見せはしないのである。

## ローマ字／カナ対応表

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ア | ア | イ | ウ | エ | オ | ァ | ィ | ゥ | ェ | ォ |
| | A | I | U | E | O | XA | XI | XU | XE | XO |
| カ | カ | キ | ク | ケ | コ | キャ | キィ | キュ | キェ | キョ |
| | KA | KI | KU | KE | KO | KYA | KYI | KYU | KYE | KYO |
| サ | サ | シ | ス | セ | ソ | シャ | シィ | シュ | シェ | ショ |
| | SA | SI | SU | SE | SO | SYA | SYI | SYU | SYE | SYO |
| | | SHI | | | | SHA | | SHU | SHE | SHO |
| タ | タ | チ | ツ | テ | ト | チャ | チィ | チュ | チェ | チョ |
| | TA | TI | TU | TE | TO | TYA | TYI | TYU | TYE | TYO |
| | | CHI | TSU | | | CYA | CYI | CYU | CYE | CYO |
| | | | | | | CHA | | CHU | CHE | CHO |
| ナ | ナ | ニ | ヌ | ネ | ノ | ニャ | ニィ | ニュ | ニェ | ニョ |
| | NA | NI | NU | NE | NO | NYA | NYI | NYU | NYE | NYO |
| ハ | ハ | ヒ | フ | ヘ | ホ | ヒャ | ヒィ | ヒュ | ヒェ | ヒョ |
| | HA | HI | HU | HE | HO | HYA | HYI | HYU | HYE | HYO |
| | | | | | | ファ | フィ | フ | フェ | フォ |
| | | | | | | FA | FI | FU | FE | FO |
| | | | | | | フャ | フィ | フュ | フェ | フョ |
| | | | | | | FYA | FYI | FYU | FYE | FYO |
| マ | マ | ミ | ム | メ | モ | ミャ | ミィ | ミュ | ミェ | ミョ |
| | MA | MI | MU | ME | MO | MYA | MYI | MYU | MYE | MYO |
| ヤ | ヤ | イ | ユ | イェ | ヨ | ャ | ィ | ュ | ェ | ョ |
| | YA | YI | YU | YE | YO | XYA | XYI | XYU | XYE | XYO |
| ラ | ラ | リ | ル | レ | ロ | リャ | リィ | リュ | リェ | リョ |
| | RA | RI | RU | RE | RO | RYA | RYI | RYU | RYE | RYO |
| ワ | ワ | ウィ | ウ | ウェ | ヲ | | | | | |
| | WA | WI | WU | WE | WO | | | | | |
| ン | ン | | | | | | | | | |
| | NN | | | | | | | | | |
| | N* | | | | | | | | | |

＊“ン”の入力の際、“ン”の後に子音が続く場合は、Nだけでも判別します。

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ガ | ガ<br>GA | ギ<br>GI | グ<br>GU | ゲ<br>GE | ゴ<br>GO | グァ<br>GWA<br>ギャ<br>GYA | グィ<br>GWI<br>ギィ<br>GYI | グ<br>GWU<br>ギュ<br>GYU | グェ<br>GWE<br>ギェ<br>GYE | グォ<br>GWO<br>ギョ<br>GYO |
| ザ | ザ<br>ZA | ジ<br>ZI<br>JI | ズ<br>ZU | ゼ<br>ZE | ゾ<br>ZO | ジャ<br>ZYA<br>JA<br>JYA | ジィ<br>ZYI<br>JYI | ジュ<br>ZYU<br>JU<br>JYU | ジェ<br>ZYE<br>JE<br>JYE | ジョ<br>ZYO<br>JO<br>JYO |
| ダ | ダ<br>DA | ヂ<br>DI | ヅ<br>DU | デ<br>DE | ド<br>DO | ヂャ<br>DYA | ヂィ<br>DYI | ヂュ<br>DYU | ヂェ<br>DYE | ヂョ<br>DYO |
| バ | バ<br>BA | ビ<br>BI | ブ<br>BU | ベ<br>BE | ボ<br>BO | ビャ<br>BYA | ビィ<br>BYI | ビュ<br>BYU | ビェ<br>BYE | ビョ<br>BYO |
| パ | パ<br>PA | ピ<br>PI | プ<br>PU | ペ<br>PE | ポ<br>PO | ピャ<br>PYA | ピィ<br>PYI | ピュ<br>PYU | ピェ<br>PYE | ピョ<br>PYO |

ローマ字変換の仕方については、機種別スターティングガイドを参照してください。
また、あなたのお使いになる機種によっては、ローマ字変換が出来ない場合もあります。



## アフターケア・サービス

万一，Wizardryのプレイ中にマスターディスクを破損した場合には，

・破損したマスターディスク
・事務手数料　2000円分の無記名の定額小為替証書（郵便局にて御購入ください）
・破損の状況を詳しく記入したメモ
・返送先の住所・氏名を記入したメモ（郵便番号を御忘れなく）

を弊社まで，御返送ください．当社到着後２週間以内に正常なマスターディスクと交換して，返送致します．また，購入後20日以内の製造不良については無料で交換させて頂きますが，購入時の領収書（レシート）を同封してください．

なお，勝手ながらこのサービスは『登録カード』を御返送くださった方のみを対象とさせて頂きます．

**このソフトウェアならびにマニュアルを賃貸業に使用することを禁じます．またこのソフトウェアならびにマニュアルの全部または一部を個人的使用の場合を除き，Sir-tech Software Inc. 並びに㈱フォア・チューンから文書による承諾を得ずに，いかなる方法においても無断で複写，複製することを禁じます．**

※技術的なご質問及びお問い合わせは、電話または往復葉書にて㈱フォア・チューン東京本社までご連絡ください。
尚、ゲームの遊び方及び内容に関するご質問には、ゲームの性格上お答えできませんので、ご了承ください。

WIZARDRY IS A REGISTERED TRADEMARK OF SIR-TECH SOFTWARE, INC.
;REG'D TM-CANADA AND JAPAN.

**HEART OF THE MAELSTROM**

1990年５月30日　第1版第1刷発行
©1990 ANDREW GREENBERG, INC. AND SIR-TECH SOFTWARE INC.
©1990 SIR-TECH SOFTWARE, INC. AND FORETUNE CO., LTD.

〒103 東京都中央区日本橋小網町4-4
㈱フォア・チューン方　サーテック　ソフトウェア

Foretune

〒103 東京都中央区日本橋小網町4-4
㈱フォア・チューン　東京本社
Tel. 03-667-2707

Printed in JAPAN